

MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

可愛い

Nr 4/99 (28)
CZERWIEC/LIPIEC 1999



8stron +2 Plakaty Kawaii

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 7,50 zł

HAYAO MIYAZAKI

Król Anime!

On Your Mark

Aniot nadziei

Whisper of the Heart

posłuchaj szeptu serca

2 lata!!!
Kawaii czasu

Patlabor

zrobotyzowany patrol

Final Fantasy

anime numer V

Slayers

fantasy na wesoło

Piłka nożna

Tsubasa i reszta

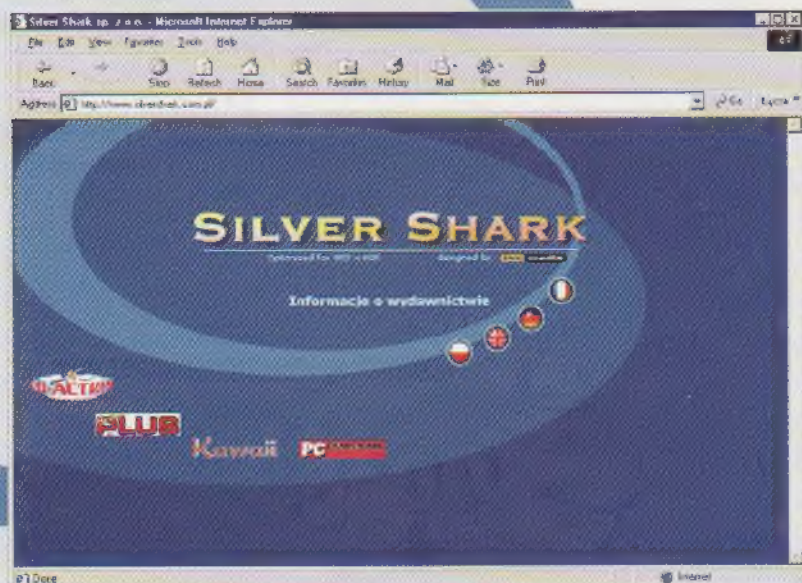
Janusz Christa

Kajko i Kokoś w kinie?



Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi

ODWIEDZ NAS



www.silvershark.com.pl

MIESIĄC PREZENTÓW

Przy składaniu zamówienia zaznacz, że korzystasz z oferty w Kawaii
a otrzymasz płytę niespodziankę.
Oferta aktualna tylko do ukazania się następnego numeru Kawaii.



NINJA SCROLL
2xCD
Czas trwania
112 min.



AKIHA
2xCD
Czas trwania
124 min.



WICKED CITY
1xCD
Czas trwania
85 min.



**MASAMUNE
SHINOZAKI'S APPLESEED**
1xCD
Czas trwania 68 min.



**THE PROFESSIONAL
GOLGO 13**
2xCD
Czas trwania 117 min.



**FIRST OF
THE NORTHSTAR**
2xCD
Czas trwania 112 min.



MANGA POWER
Majnowska pozycja z cyklu
hentai manga czyli
tysiące mangowych
rysunków dla dorosłych.



MANGA XXX COLLECTION
Płyta dla dorosłych.
Całe 650 MB różno-
giznowanych, rysunkowych
piękności. Format:
peg i bmp.
Niezbędne oprogramo-
wanie na płycie.



MANGA BALANGA
Płyta dla dorosłych.
Prawie 2200 obrazków erotyc
manga w formacie JPEG,
GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi
oraz najlepsze stop-klatki
z gorących filmów.

WORLD OF MANGA 1-2-3-4-5-75,00 zł

WORLD OF MANGA 1
Ponad 1600 obrazków w formacie peg, gif, tiff, bmp.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Właścicielem jest firma EXE.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Właścicielem jest firma EXE.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Właścicielem jest firma EXE.



KISS XXX Collection
Kolekcja Hentai Kiss
dla dojrzałego Otaku



MANGA XXX COLLECTION
Płyta dla dorosłych.
Całe 650 MB różno-
giznowanych, rysunkowych
piękności. Format:
peg i bmp.
Niezbędne oprogramo-
wanie na płycie.



MANGA BALANGA
Płyta dla dorosłych.
Prawie 2200 obrazków erotyc
manga w formacie JPEG,
GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi
oraz najlepsze stop-klatki
z gorących filmów.



MANGA XXX COLLECTION
Płyta dla dorosłych.
Całe 650 MB różno-
giznowanych, rysunkowych
piękności. Format:
peg i bmp.
Niezbędne oprogramo-
wanie na płycie.

KAWAII 1	25 ZŁ	ADVENTURE KID	39 ZŁ	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 2	25 ZŁ	BLACKBOARD JUNGLE	39 ZŁ	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 3	25 ZŁ	BLACKBOARD JUNGLE 3	39 ZŁ	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 4	25 ZŁ	DEMON SCHOOL	39 ZŁ	DLA DOROSŁYCH
KAWAII 5	25 ZŁ	DEMON SCHOOL CONCLUDE	39 ZŁ	DLA DOROSŁYCH
BRANOWE OGIENKA	25 ZŁ	LA BLUE GIRL	39 ZŁ	DLA DOROSŁYCH
KISS	25 ZŁ	L'ELIXIR D'AMOUR	39 ZŁ	DLA DOROSŁYCH

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skt. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006, 3460086, fax (071) 3537010

STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, II piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kollata 4, 51-152 Wrocław

INTERNET: <http://www.exe.com.pl> E-mail: exe@exe.com.pl



koszty przesyłki zawsze 5 i pół złotego
Zamów bezpłatny katalog gier

Anime w tv

RTL2

- W ostatnim numerze Kawaii podaliśmy wiadomość o emisji serii Dragon Ball na kanale RTL2, niestety nastąpiła pomyłka. Emisję tej serii miał rozpocząć niemieckojęzyczny kanał RTL2, niestety premiera została przesunięta na jesień. Wszystkich zainteresowanych przepraszamy za nieporozumienie.

Polsat

- Polsat znowu emituje serię Sailor Moon, poniedziałek - piątek, 8.00

Polsat 2

- Jedenastka marzeń, sobota, niedziela, 10.00.
- Przygody Hucka Finna, sobota, niedziela, 10.30.
- Kapitan Tsubasa, poniedziałek, środa, piątek, 17.15.
- Sally Czarownica, wtorek, czwartek, 17.15.

Polonia 1

- Generał Daimos (dubbing włoski), codziennie, 19.00/05.

Nasza TV

- Voltron (serial tv, dubbing angielski), poniedziałek - piątek, 7.30 i 16.00.

TV Polonia

- Mała Książniczka, 11.35.

Passions

- Na kanale Passions (dostępnym m.in. w platformie CYFRA PLUS), emitowane jest wyrywkowo pięć różnych kanałów. Jednym z nich jest francuski kanał MANGAS, emitujący anime 24 godziny na dobę. Na kanale MANGAS można w tej chwili m.in. obejrzeć: Street Fighter II V, Macross, Dragon Ball (Z), Wingman, Le petit chef (anime kulinarne) oraz kilka innych seriali animowanych, lecz nie tylko japońskich. Więcej informacji o programie znajdziecie pod adresem: <http://www.eurotv.com/siman.htm>. Ponadto kanał MANGAS (80s) od czasu do czasu emituje w ramach promocji niezakończane programy - taka promocja potrafi trwać nawet tydzień! - warto sprawdzać!

Arabsat

- Często można spotkać różne anime na kanałach arabskich, między innymi Kuwait Arabsat i Arabsat TV.

Super 1

- Emitowane jest anime pt. Królowa Śnieżka, cały tydzień, 15.30.

Mediaset 1

- Lady Oscar, 16.45.

TMT

- Kanał ten w bloku filmów rysunkowych pt. "W krainie bajki" emituje serial anime pt. Przygody Sharioty Holmes. Anime to emitowane jest w wersji angielskiej, tzn. oprócz dubbingu określono także sceny z udziałem żywych aktorów (S. Holmes i dr Watson) i "zmiksowano" z seriałem, tzn. sceny z anime przeplatają się ze scenami z udziałem sławnych detektywów i jego przyjaciela, doktora Watsona. Nie będziemy komentowali takiego zabiegu (oceanie to sami), w każdym razie rzecz jest ciekawostką i warto przynajmniej raz nań zerknąć.

Canal Plus

- Zapowiadany na tym kanale film kinowy: Street Fighter II - the Movie, zostanie wyemitowany w dwóch odcinkach, po 45 minut każdy. Pierwszy pojawi się prawdopodobnie 27.12.99, następny już w styczniu 2000.
- Ponadto nie zapomnijcie, że regularnie, w co drugi środek wieczór na falach Canal Plus gości anime.



Dragon Ball - Mangas/Passions.



Peitles Bonnes Femmes - Mangas/Passions.



Tico et ses amis - Mangas/Passions.



Gigi - Mangas/Passions.



Jedenastka marzeń - Polsat.



Królowa Śnieżka - Super 1.



Le petit chef - Mangas/Passions.



Street Fighter II Victory - Mangas/Passions.



Przygody Hucka Finna - Polsat2.



W skrócie

- Po sukcesie nowej serii Bubblegum Crisis 2040, AIC wzięło się za ADPolice. Nowa przeróbka będzie nosić tytuł "ADPolice 2039" i najwyraźniej nie odnajdziemy w niej Leona McNicola...

- 21 maja 1999 roku w kinie ICA w Londynie oraz w Cameo Cinema w Edynburgu, odbędzie się Europejska premiera mega hitu Anime ostatniego lata - "Perfect Blue" - stworzonego przez zespół od "Memories" z designem postaci Hiroakiego Inoue ("Memories", "Tenchi Muyo", "Macross II") oraz nadzorem samego Katsushiro Ootomoi. Dzięki uprzejmości firmy Manga Entertainment, w następnym numerze dokładnie opiszemy Wam tę pozycję, a niecierpliwych informujemy, iż film będzie wyświetlany w wyżej wymienionych kinach przez dwa tygodnie od daty premiery, następnie odbędzie się trasa promocyjna po całej Anglii!! Aby zachęcić tych, którzy się wahają (a mają pieniądze) dodam, iż produkcja nie ujrzy światła dziennego na video poza Japonią jeszcze przez PÓŁ ROKU!

- Panie z CLAMPU pracują nieprzerwanie od świtu do nocy nad swoją nową kinową superprodukcją. Będzie nią adaptacja ich najnowszej serii TV - "Card Captor Sakura"! W przedsięwzięciu bierze również udział Studio Madhouse (producent m.in. Devil Hunter Yokko), natomiast nieprzerwanie CLAMP wydaje swoje dwie nowe mangi - "Angelic Layer" oraz "Suki da kara suki"! Kobiety pracujące żadnej pracy się nie boją!

- 7 kwietnia 1999 swoje urodziny obchodził najbardziej popularny chiński aktor Jackie Chan!

- Jeśli szukacie mangowego stuffu (filmy, dźwięki, grafiki, programy), znajdziecie to na CD dołączonym do dwumiesięcznika PC Shareware.

Sukienka i spluwa

Arisa Takakura - główna bohaterka "Gundress".



W roku 2100, w multikulturowym mieście zwanym niegdyś Yokohama, powstaje specjalna organizacja rządowa mająca na celu powstrzymanie przestępstw popełnianych przez roboty Bouncers, bo tak owa grupa się zowie, kierowani są przez ex-terrorystkę, piękną kobietę będącą cyborgiem - Arisę Takakurę. Reszta grupy uderzeniowej, będąca również w całości dziełami, składa się z: fanatyczki sportu i ex-glinę L.A. Marcję Asano, twardą wojowniczkę kung-fu z Osaki Sylwii Kakihanę oraz mistrzynię Tae Kwon Do, ex-żołnierza Yun Kei. Nie można też zapomnieć o nastoletniej Michelle Iga, zabezpieczającej tylną wyjście w razie niepowodzenia akcji. Wyreżyserowany przez Katyushiego Yatabe film "Gundress" ze studia ORCA (twórców Landlocka) bije rekordy popularności we wszystkich kinach w Japonii. Jego największym atutem jest fakt, iż nad całym designem postaci, mecha oraz planingiem pracował nie kto inny, jak sam mistrz Masamune Shirow! W dziele tym odnajdziemy echa Ghost in the Shell oraz Dominiona, jednak panienki z Bouncers będą musiały nieźle się uwijać, aby owe dzieła pobić...

I Japończycy mają złe dni

Najnowsza superprodukcja Masamune Shirowa (to ten pan od Ghost in the Shell), "Gundress" wpadła w poważne problemy po swojej kinowej premierze. Okazało się, iż kopie pochodzą z niewłaściwej wersji filmu, zawierającej masę niedociągnięć - m.in. zanik dźwięku, brak kilkunastu fragmentów oraz niepomalowane celulojdy! Fani, którzy zapłacili za bilet, zostali wynagrodzeni darmowymi kopiami filmu na VHS, gdy wyjdzie na tym nośniku. Cóż, na jaką premierę to i ja bym poszedł! Natomiast Hideaki Anno, twórca najnowszej serii Gainaxu "Kareishi Kanajo no Jijou" został zwolniony ze stanowiska reżysera serii dwa miesiące temu!!! Plotki głoszą, iż popadł w poważne konflikty z żoną pracującą nad filmem. Fani zareagowali natychmiastowo - seria spadła z pierwszego miejsca na PIĄTE w rankingu najbardziej popularnych serii TV. Podobno planuje się wysadzenie budynku Gainaxu, ale to niepotwierdzona plotka ^_~.



Na wszystkich zdjęciach widoczny jest Hideaki Anno (ten w okularach, z brodą).



Największe wydarzenie DVD 1999 roku!

Manga Entertainment, wydawca "Wings of Honneamise" na nośniku DVD, ogłosiła, iż produkcja zawierająca będzie coś, czego żadne Anime na DVD nie miało - komentarz reżysera! Wyobraźcie sobie oglądanie filmu z komentarzem samego Yamagi (reżyser filmu)! Dodając do tego fakt, iż film ten jako pierwszy poza japońskim produktem zawierać będzie specjalnie przygotowaną ścieżkę dźwiękową w AC-3 wersji 5.1, to nawet babcie kupią ten krążek chociażby jako podstawkę pod kawę ^ _ ^



The Wings of Honneamise © Bandai Visual

Księżniczka Mononoke odwiedza Amerykę

Jeżeli kiedykolwiek będzie w USA w te wakacje, niech koniecznie leci do pierwszego lepszego kina, bowiem 9 lipca 1999 roku (a już myślałem, że 2000 ^ _ ^), w 1000 kinach w 100 miastach USA, nastąpi premiera "Mononoke Hime" - każdy wie co to znaczy - że będzie premiera w 100 miastach USA w 1000 kinach! CO to znaczy? Ze w 100 kinach w 1000 miastach będzie 10000 premiera 10 anime w Japonii... eee... trochę się zamotałem ^ _ ^ W każdym bądź razie - nie przegapcie! Dodatkowo Hyperion Books (oddział Disneya zajmujący się wydawnictwami komiksowymi) planuje wydanie artbooka Mononoke Hime po angielsku w takiej samej formie, w jakiej został on rozproszony w Japonii! Prawdopodobnie jego premiera nastąpi podczas pokazu filmu... Na stronie Amazon.com możecie już go sobie zamówić!



© Ghibli/Disney

Ręką myszki nie zastąpisz

Studio Ghibli, znane głównie z adaptacji powieści Hayao Miyazakiego, ogłosiło swoje najnowsze dzieło, bazujące na mandze "Hohokekyo Tonari no Yamada-Kun" (Moi sąsiadzi Yamadzi) Hiseichiego Ishii. Będzie to pierwszy w historii studia film zrobiony w 100% techniką komputerową! Tak, taaaak, w obecnych czasach nawet wprawa ręka nie zastąpi mocy komputerów. Disneyowska Buena Vista sponzorowała w 10% całą produkcję w zamian za prawo do wyłączności poza Japonią. Całość kosztowała 2 biliony yenów (16 milionów dolarów), i trafi 10 lipca do 247 kin w całej Japonii. A nie mogliby dać tego chociaż do jednego kina w Polsce? - hihihi... Wszelkie info o samej mandze znajdziecie na nausicaa.net!



© H.Ishii

Jesteś aresztowany! - znowu?!

Natsume i Miyuki ponownie wkraczają do akcji! W japońskich kinach zagościł pierwszy pełnometrażowy film "You're Under Arrest" (OAV opisywana w Kawaii 11/98), serii autorstwa Kosuke Fujishimy (AA/Megamisama - Oh My Goddess!). Po półroczu treningu w kwaterze głównej, Miyuki i Natsume powracają na posterunek policji w Bokuto. Po tajemniczej eksplozji, jaka ma miejsce po ich przybyciu, nasze milusińskie zostają zamieszane w przemyt broni na masową skalę. Fabuła filmu utrzymana jest w nieco "poważniejszym" stylu, mniej tu humoru niż w serii OAV, czy TV, jednak możecie liczyć na tyle samo, jak nie więcej, akcji w wykonaniu naszego duetu! Pośród wszystkich sław tworzących produkcję OAV (Atsuko Nakajima jako chara designer) do produkcji doszedł Junji Nishimura jako reżyser.



You're Under Arrest! © Kosuke Fujishima/Kodansha/Bandai Visual/Marubeni

UWAGA - JEST JAPONISTYCZNIE!

Ważna informacja dla tych wszystkich, którzy zamierzają w niedalekiej przyszłości wybrać się na Japonię, lub po prostu nauczyć się języka japońskiego. Obiecaliśmy i oto są - szczegółowe informacje, które zebrałamy specjalnie dla Was! Powodzenia!

Instytut Orientalistyczny
Nazwa studiów: orientalistyka;
Kierunek studiów: kulturoznawstwo;
Typ studiów: DM, DMU, WM;
Na rok akademicki 1999/2000 Instytut prowadzi rekrutację na studia stacjonarne na następujące specjalności: afrykanistykę, egiptologię, indologię, iranistykę, japonistykę, sinologię i turkologię.

Studia stacjonarne, pięcioletnie, magisterskie.
Egzamin pisemny - test z gramatyki języka polskiego;
- testy z dwóch wybranych języków obcych (angielski, niemiecki, francuski, hiszpański, włoski, portugalski, rosyjski i łacina).
Kandydatów na japonistykę, indologię i sinologię obowiązują egzaminy z języka angielskiego; drugi język może być dowolnie wybrany przez kandydata.
Rozmowa kwalifikacyjna.

Studia wieczorowe, pięcioletnie, magisterskie.
Warunkiem uruchomienia tych studiów na danej specjalności jest wyrażenie gotowości podjęcia studiów w tym trybie co najmniej przez 12 osób, które zdały egzamin wstępny i nie zostały przyjęte na studia stacjonarne z powodu braku miejsc. Specjalności, które gotowe są uruchomić studia wieczorowe płatne to: afrykanistykę, indologię, japonistykę i sinologię.

Jednostka prowadząca studia: Instytut Orientalistyczny (na Wydziale Neofilologii);
Miejsce składania dokumentów: na studia stacjonarne magisterskie i na studia licencjackie wieczorowe - rejestracja centralna - ul. Krakowska Przedmieście 26/28, Auditorium Maximum, sala C i D;
Termin składania dokumentów: na studia stacjonarne magisterskie i wieczorowe licencjackie: centralna rejestracja - od 7 czerwca do 16 czerwca 1999 r. (z wyjątkiem niedziel) w godz. 9,30 do 17,00;

Studia stacjonarne, pięcioletnie, magisterskie.
Termin egzaminu pisemnego z języka polskiego

- 2 lipca 1999 r.
Termin egzaminu pisemnego z języków obcych - 29 i 30 czerwca 1999 r.

UNIWERSYTETY Z JAPONISTYKĄ

Uniwersytet Warszawski
Instytut Orientalistyczny, Zakład Japonistyki
ul. Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-071 Warszawa
Tel. (48-22) 620-03-01 w. 464, Fax. (48-22) 825-34-57

Uniwersytet Jagielloński
Instytut Filologii Orientalnej, Zakład Japonistyki
ul. Gołębia 24, 31-007 Kraków
Tel. (48-12) 421-81-60, Fax. (48-12) 422-67-93

Uniwersytet im. A. Mickiewicza
Katedra Orientalistyki i Bałtologii, Zakład Japonistyki
ul. Międzyzdrojska 5, 60-371 Poznań
Tel. (48-61) 86-16-838, Fax. (48-61) 85-38-536

KURSY JĘZYKA JAPONSKIEGO

WARSZAWA
Szkoła Główna Handlowa
Centrum Nauki Języków Obcych
ul. Rakowiecka 5, 02-554 Warszawa
Tel. (48-22) 64-660-64, Fax. (48-22) 64-680-64

Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych
ul. Koszykowa 66, 02-006 Warszawa
Tel. (48-22) 622-55-34, 621-03-73, Fax. (48-22) 621-03-72

ŁÓDŹ
Uniwersytet Łódzki
Studium Języków Obcych, Kurs Języka Japońskiego
ul. G. Narutowicza 65, 90-131 Łódź
Tel. (48-42) 634-98-85

Politechnika Łódzka
Centrum Kształcenia Zagranicznego, Kurs Języka Japońskiego
ul. Skorupki 10/12 Łódź
Tel. (48-42) 636-53-03, 631-32-50, Fax. (48-42) 636-06-52

II Liceum Ogólnokształcące Gabriela Narutowicza
ul. Nowa 11/13, 00-031 Łódź
Tel. (48-42) 674-19-99

IX Liceum Ogólnokształcące
ul. Paderewskiego 24, 93-025 Łódź
Tel. (48-42) 584-24-45, Fax. (48-42) 664-24-45

POZNĄ
Akademia Ekonomiczna
Studium Praktycznej Nauki Języków Obcych
Al. Powstańców Wielkopolskich 16, 61-895 Poznań
Tel. (48-61) 854-35-51

WROCŁĄW
IV Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Żeromskiego
ul. Stacha Światłackiego 12, 50-430 Wrocław
Tel. (48-71) 343-55-16

Szkoła Języków Obcych GŁOŚ
ul. Łaciarska 28
Tel. (48-71) 44-20-47

TORUŃ
Uniwersytet im. M. Kopernika
Wydział Humanistyczny
Pracownia Języka i Kultury Japońskiej
ul. Fosa Staromiejska 3, 87-100 Toruń
Tel. (48-56) 240-21 w. 127

GDAŃSK
Uniwersytet Gdański
Studium Języków Obcych
ul. J. Bażyńskiego 1a, 80-952 Gdańsk
Tel. (48-58) 32-50-71

Specjalne podziękowania dla Witolda Nowakowskiego

Na papierze

- wyszedł już czwarty numer miesięcznika MangaMax (znanego dawniej jako MangaMania). Nowy numer zawiera darmowy CD-Rom z zapowiedziami "Fist of the North Star TV" w formacie MPEG. A co w samym piśmie słychać? Znajdziemy tam artykuły na temat Legend of Crystania, Fist of the North Star, Perfect Blue, Samurai Gun, Agent Aika (ładne dziewczyny z dużymi... err... pistoletami ^ _ ^) oraz felieton na temat wampirów w anime! Oglądajcie ich - naprawdę warto!
- w chwili gdy to pisać powinien już być w kioskach PIĄTY numer MangaMax, w którym m.in. Street Fighter, Soccer Hunters, Final Fantasy, wywiad z Hayao Miyazakiem (wszyscy na tego biednego staruszka ^ _ ^) oraz masa recenzji i newsów, jak zwykle.

#kawaii-pl!!!

Kawaii nareszcie zaistniało na IRCu! Na kanale #kawaii-pl można pogadać z redakcją Kawaii. Kanałem opiekują się Simon-W i Wakko, którzy postarają się uczynić wszystko, aby atmosfera na tym kanale była zawsze miła. Spotkania z redakcją w każdy piątek pomiędzy godziną 14 a 16. Tak czy owak fanów jest wielu i chyba warto tam zaglądać częściej. :) Do zobaczenia w necie!



© Mikimoto

Oficjalni kanał Kawaii by Wakko & Simon-W, pozdrowienia dla Michała

Sailor Czarownica?

Chyba część z Was słyszała już o serii OAV "Mahou Tsukai Tai", zrobionej przez Triangle Stuff, a przetłumaczonej na język polski przez grupę MnS (i niejaki Robina ^_^). Otóż powstaje właśnie seria



Oto trzy główne bohaterki (od lewej): Akane, Sae i Nana.



© 1999 Triangle Stuff/Bandai Visual

telewizyjna "MTT"! Na jej czele stanęli Junichi Sato, reżyser serii Sailor Moon (Czarodziejka z Księżycą) oraz animator Sailor Moon S - Ikuko Ito! Nowe odcinki opowiadać będą ponownie o grupie uczniów, których marzeniem jest możliwość używania magii oraz o ich perypetiach związanych z tym zawodem (w odcinkach TV podobno ma nie być motywu przybyszów z kosmosu! - ehhh, szkoda). Więcej o tej serii napiszemy w następnym numerze!

Wywiady na wesoło

Pytanie: Zastanawiałem się nad znaczeniem słów Escaflowne oraz Mystic Moon [Maboroshi no Tsuki]. Co tak naprawdę oznaczają?
Kawamori Shoji: Znaczenie słowa ESCAFLWNE... hmm, to nawet ciekawe... Zanim na planie pojawił się Akane Kazuki, zastępowała go inna osoba mająca być, zamiast niego, reżyserem serii. Mniej więcej w tym czasie osoba ta stwierdziła, iż akurat ta nazwa brzmi bardzo interesująco. Jednak czy wiąże się z nią jakieś konkretne znaczenie?... (śmieje się)

Pytanie: Jednak coś ona oznacza, prawda?

KS: Myślę, że tak... hmm, to pewnie coś w stylu eskalacji, bądź bliskoznaczne do tego słowa. Pomyślałem, iż nawet nieźle brzmi.

Pytanie: A jeżeli chodzi o Mystic Moon?

KS: Nikt na Gael [świat, w którym rozgrywa się historia] nie wie ozym tak naprawdę jest Mystic Moon, pomimo tego, iż ma kształt księżycy i wygląda jak Gaea... ja również.

Pytanie: Co obecnie robią animatorzy w Japonii?
Shoji Kawamori: Bardzo się starają.

Pytanie: Czy ma pan jakieś hobby?

Kia Asamiya: Moim hobby numer jeden jest sen.

Pytanie: Co było dla pani inspiracją dla stworzenia serii "SailorMoon"?

Naoko Takeuchi: Wiele japońskich chłopaków lubi dziewczyny w seira-fuku (śmieje się).

Pytanie: Dlaczego w serii nie ma Sailor Earth?

Naoko Takeuchi: Tuxedo zajęł jej miejsce (haha).

Hideaki Anno: Nie spodziewałem się tak wielkiego sukcesu Evangeliona, ponieważ wszyscy bohaterowie są chorzy!

Pytanie: Czy nie raz pani ostrą krytykę zakończenia "End of Evangelion"?
Hideaki Anno: Problem z zakończeniem mają wyłącznie krytycy.

Pytanie: Co pana zdziwiło po premierze "End of Evangelion"?

Hideaki Anno: Zdziwiło? Nic. Nie zdziwiło mnie natomiast to, że nikt tego nie rozumiał.



Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

Odległa miłość, czyli powrót Tenchiego!

Miesiąc, fu! - dwa miesiące temu (wciąż trudno jest się przyzwyczaić ^_^) podaliśmy Wam na łacy kilka konkretnów odnośnie nowej superprodukcji



© 1999 AIC/Tenchi Muyo in Love2 Committee, Pioneer LDC

Pioneera - "Tenchi Muyo in Love 2 - Haruka naru Omo!". Ponieważ film za kilka tygodni trafi do kin w całej Japonii (a w parę miesięcy później nastąpi premiera video w USA!), postanowiliśmy specjalnie dla Was dowiedzieć się czegoś więcej (dzięki dla Nika, Josha oraz Acid Tenchiego). - Historia rozpoczyna się typową kłótnią Ryoko i Ayeki o obowiązek czyszczenia świątyni. Całe zamieszanie przeradza się w bójkę o Tenchiego, podczas której Tenchi, chcąc wymigać się od zadawanego mu pytania "którą z dziewczyn lubi najbardziej?", ucieka za wzgórze, na którym to



Aż trudno uwierzyć, że ten facet to Tenchi!!!



Oto gang w pełnym składzie. Te dwie nowe postaci od lewej, to nikt inny jak Azaka i Kamadeaki, obrońcy Ayeki!!!

owa świątynia się znajduje. Idąc tak nowo odkrytą ścieżką, Tenchi spotyka cudowne drzewo, na widok którego nachodzą go wspomnienia o matce, Achice. W międzyczasie Ayeka i Ryoko zaczynają się niepokoić, Tenchiego nie ma bowiem już miesiąc czasu!!! Upływają kolejne dni, tygodnie, podczas których cały nasz gang przeszukuje miasto w poszukiwaniu naszego miłośnika. Podczas poszukiwań Ayeka zatrudnia się w lokalnej restauracji razem z Ryoko. Po pół roku do restauracji przychodzi tajemnicza dziewczyna, do złudzenia przypominająca matkę Tenchiego - Achikę! Jej imię to Haruna. Podejrzliwie Ryoko i Ayeka odkrywają, iż wraz z Haruną w jej domu mieszka nie kto inny, jak... TENCHIIII! Chłopak całkowicie zapomniał o swoim przeszłym życiu, oczarowany do granic swoją współlokatorką Haruną, dla której owy dom zbudował. Jaka jest tego przyczyna oraz co ma z tym wspólnego tajemniczy przedmiot znaleziony na planecie Jurai? Tego jeszcze nikt niestety nie wie. Planujemy powstanie specjalnego serwisu informacyjnego na sieci poświęconego w 100% nowej produkcji Pioneera, jeżeli chcecie, aby projekt ujrzał światło dzienne, piszcie na adres robin@wvi.pl!

Plan konwentów w Polsce (dane z 1.05.99):

- **Dni Mangi '99** - 5-6 czerwiec, Warszawa, kontakt: Artur Tondera, tel. (022) 6323542, e-mail: joker123@polbox.com
- **First Impact** - Wrocław, kontakt: Robin, tel. (054) 2343978, e-mail: robin@wvi.pl
- **Cosmic Manga 2** - 31 lipiec/1 sierpień, Radom, kontakt: Przemek Strzelczyk, tel. (048) 757111 wew.33
- **Świat Mangi 5** - koniec lipca (termin niepotwierdzony), Trójmiasto, kontakt: Apalik (Marek), tel. (058) 348-81-25, e-mail: apalik@gdansk.gda.pl
- **Manga Natsu** - 25-27 sierpień, Bydgoszcz, kontakt: Michał Miłda, tel. (052) 3738583
- **"Pierwsze Zgromadzenie"** - 29-30 maja 1999 roku w Poznaniu. Miejsce: Dom Kultury "Śloneczko" os. Przyjaźni. Godziny: od 10 do 22 każdego dnia. Cena wstępu: 10 zł. Kontakt z organizatorami: Mariusz Jojko (071) 3-444-634 (dni powszednie, od 13 do 18), lub redakcja Kawaii (dni powszednie od 8 do 16).
- **12-13 czerwca w Pałacu Młodzieży** przy ul. Wyszyńskiego 88 w Łodzi odbędzie się mangowa impreza, której organizatorem jest Łódzki Klub Miłośników Mangi i Anime ŁÓDŹ - MANGA TEAM. Początek o godzinie 11:00. Kontakt: awe-ter@kki.net.pl

Wyniki miniankiety!

Z Waszych odpowiedzi wynika, że nasze pytania nie były do końca zrozumiałe. Dlatego dostosowaliśmy analizę wyników do sposobu, w jaki odpowiadaliście. Chodzi tu głównie o pierwsze pytanie, dotyczące wielkości dopłaty w zależności od liczby dodatkowych stron. Większość z Was wybierała tylko jedną opcję (16 lub 32 strony), albo nie podawała kwoty. Tymczasem chodziło o określenie czy i ile bylibyście w stanie dopłacić, przy zwiększeniu objętości Kawaii o 16 oraz 32 strony. Brak kwoty mógł również wynikać z tego, że rodzice kupują Wam czasopiśmie, a Wy nie znikacie się do kwestii finansowych!.

A teraz krótka smaczka wyników

Na pierwsze pytanie większość osób zadeklarowała powiększenie czasopiśmie o 32 strony, co jest zrozumiałe. Zaledwie kilka listów było negatywnie ustosunkowanych do tej kwestii. Jeśli chodzi o dopłatę, to zadeklarowaliście chęć płaconia średnio o 1,62 zł. więcej. Jeśli nie uwzględnimy tutaj listów nie zawierających kwoty, to średnia wzrasta do 3,06 zł, co dobrze odzwierciedla rozkład pomiędzy poszczególne przedziały kwotowe. Mamy też, z czego się bardzo cieszymy, trzyprocentowe grono fanów, którzy są w stanie zapłacić praktycznie dowolne pieniądze za Kawaii.

Drugie pytanie nie sprawiło Wam już większych problemów. Większość choć nie absolutna, wolała poświęcić dodatkowe strony na mangę drukowaną w odcinkach. Należy tutaj wyraźnie zaznaczyć, że musi to być manga oryginalna, na co bardzo często sianowczo zwracano uwagę. Ze względu na sporą liczbę głosów wnioskujących o dodatkową artykuły należy dojdź do tego, samonowego rozwiązania i przeznaczyć część dodatkowych stron na mangę, a resztę wypełnić tradycyjnymi artykułami.

Rozwiązanie konkursu miniankiety

Zgodnie z obietnicą wszyscy, którzy wzięli udział w miniankiecie (i podali swój adres), wzięli również udział w losowaniu nagród. A przy okazji, że mowa tutaj o bardzo cennych nagrodach, gdyż są nimi ORYGINALNE kasety z anime oraz mangi, wszystkie pozycje zaszczerpięte zostały z redakcyjnej półki, a ich recenzje gościły swego czasu na naszych łamach. A oto lista nagrodzonych:

- Emilia Baczyska, Olsaków
- Katarzyna Kaszuba, Zmudź
- Karol Rybak, Minsk Mazowiecki
Wszystkim zwycięzcom serdecznie gratulujemy, nagrody (kasety i mangi z autografami) przesyłamy pocztą.

Noty wydawnicze

USA (anime)

- ADV potwierdziło zakup praw autorskich do mega przeboju SF, 26 odcinkowego "Gaearaki". Zrodzona w umyśle specjalisty od akcji Ryosuke Takahashiego (reżysera serii Voltones), zawierająca niesamowite designy Yutaki Debuchiego (Pallabor) oraz Syuko Marasego (Gundam Wing!), wsparta przez Studio Sunrise (Escaflowne, Gundam, City Hunter), Gaearaki z całą pewnością łączy w sobie napięcie thrillerów Toma Clancy'ego z przerażającą włądą przyszłości. ADV oczekuje, iż nowy tytuł będzie cieszył się nie mniejszą popularnością niż ich poprzedni hit - Evangelion.

- Czy te opóźnienia się nie skończą? Pioneer przełożył premierę swojego packu Tenchi Muyo, o którym pisałem w poprzednim numerze, na 18 maja 1999. Cały box miał zostać wypuszczony 23 marca, następnie 13 kwietnia. Pierwsze 3000 opakowań miało zawierać złote plakietki, jednak poprzestano jedynie na "złotopodobnych" plakietkach. No cóż, złoto idzie w górę, nie ma co się dziwić ^ _ ^.

- Z lepszych newsów, Pioneer rozpoczął już kampanię reklamową promującą wakacyjne tytuły - należą do nich m. in. serial Experiments LAIN.

- AnimEigo wydało już drugi box "Kimagure Orange Road TV"! Natomiast premiera "Urusel Yatsura" na DVD znów się przesunęła z powodu beta-testingu dysków macierzystych... Jak na razie, AE posiada pięć pierwszych dysków.

- ADVision kończy już prace nad filmem kinowym "City Hunter"! Produkcję mamy uźrzeć już 22 lipca 1999! To będą gorące wakacje ^ _ ^!

- AnimeVillage.com zakupiła prawa do "Cowboy Bebopa"! Ta najnowsza produkcja wykorzystująca dużą ilość efektów komputerowych podbiła serca fanów nie tylko w Japonii (gdzie anime to nie schodzi z okładek pism już od 3 miesięcy!), ale i w USA. W lipcu będziemy mogli rozkoszować się subtylowaną (z napisami) wersją Cowboy Bebopa. Z nieoficjalnych źródeł wiem, iż Bandal zamierza wypuścić cztery (!) odcinki na pierwszej kasce!

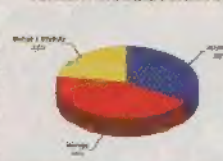
- Firma "Guardians of Order" weszła w porozumienie z Central Park Media (CPM w skrócie), na mocy którego CPM wypuścił cztery karcianki oparte na systemie gry Tri-Stat opracowanym przez Guardians of Order. Są nimi Dominion Tank Police, Demon City Shinjuku, Cyber City OEDO oraz Geobreeders. Karcianka Dominiona powinna być dostępna już w lipcu, natomiast w miesiąc później firma chce wypuścić Demon City Shinjuku oraz kolejną opiewającą na tejże gry.

- Central Park Media to jednak nie tylko karcianki, ale PRZEDE wszystkim anime. Firma zgarnęła ostatnio prawa do tak wspaniałych tytułów, jak "Shamanic Princess" - sześcioczęściowa ohoj historyjka znana ze swoich niewiarygodnych scen, w których główna bohaterka wykorzystuje magię - całość narysowana przez Atsuko Ishide z CLAMPu (Magic Knight Ray-Earth). Drugim tytułem jest "Photon" - nowa seria Masaki Kajishimy i firmy AIC - czyli zespołu znanego dzięki seriom "Tenchi Muyo", czy "El-Hazard". Trzecim filmem ma być "Virgin Fleet", anime twórców gier komputerowych pod tytułem "Sakura Wars".

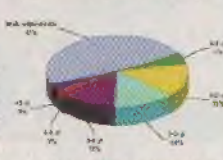
- Manga Entertainment zmieniła nieco plany odnośnie swoich tytułów na DVD. Planowany na 25 maja dwukompaktowy "Macross PLUS OAV" został przełożony na koniec wakacji. Co więcej, zamiast wydania dwóch krążków na raz, firma wyda je z miesięczną przerwą (pierwszy 31 sierpnia, drugi 28 września). A już wiadomo, że zapomnieli jak się robi pieniądze ^ _ ^ . Wszystkie ich wydania DVD obejmować będą region USA, niestety...

- Manga Entertainment zamierza też wydać na DVD szumłą serię Go Nagalego "Devilman", premiera 26 października; natomiast premiera Miyazakowskiego Lupina III -

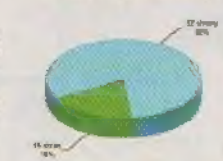
Czy powiększenie strony miało być pożyteczne?



Jeżeli nie, w jakim stopniu? Z jakimi zmianami?



Co by strony miały być poświęcone?



Czy dodatkowe strony miały być pożyteczne (wybrać jedną, więcej wskazywać można)?



"Castle of Cagliostro", została przełożona na 27 lipca '99 z powodu ponownego tłumaczenia. Tłumaczenie pierwotne wykonał Carl Macek, człowiek który m.in. tłumaczył Robotecha (!!!). Nic dziwnego, że tłumaczenie nie pasowało do naszej ery (nie ubliżajcie Mackowi ^ _ ^).

- Viz wydał już pierwszą kasętkę video z trzema odcinkami ich mega przeboju "Pokemon". Całość sprzedawała się w rekordowej liczbie 125'000 kopii w ciągu niecałych trzech miesięcy! Rekord jeżeli chodzi o serię anime jak i mangę idzie znów w ręce Viza! Oliver Chin, dyrektor marketingowy Viza, ogłosił, iż "będziemy nadal wydawać produkty związane z Pokemon, ponieważ wiemy iż fani kupią praktycznie wszystko, co ma w sobie słowo Pokemon". Jakże miło, marketingowe podejście...

- Right Stuff (www.rightstuff.com) wyda dubbingowaną wersję "Irresponsible Captain Taylor" (komedia) w takiej samej cenie, co wersja z napisami! "Czujemy, iż wersja dubbingowana odniesie spory sukces", tłumaczy Shawne Kleckner, dyrektor RightStuff. Pierwsza część trafi na półki sklepów pod koniec lipca, tuż za nią druga część, wszystko w cenie \$19.95 za kasętkę (niezależnie od wersji).

- Jeżeli ktoś chciał nabyć filmy w Bandal's Anime Village (www.animevillage.com), a nie ma znajomego w USA bądź Kanadzie, to informujemy, iż firma UCI Anime Bookstore (www.book.uci.edu) podjęła się rozprowadzania tytułów Bandalia również poza USA! Jak na razie w ich ofercie dostępne są: "Vision of Escaflowne", "Saber Marionette J" oraz kilka filmów "Gundama". A ma być tego co wiele więcej!

USA (mangi)

- Największym sukcesem cieszy się nadal "Pokemon" z Viz Comm. i Trzecia część mangi, zatytułowana "Electric Pikachu Boogaloo", jest tak naprawdę podwójnym numerem (ma 48 stron, zamiast 24), w cenie jednego (\$3.50!). Nic dziwnego, że jest to pozycja numer jeden na liście najlepiej sprzedających się tytułów.

- Najnowsza część kompilacji mangi "Maison Ikkoku", również z Viza, trafi na półki sklepów 9 lipca. Jej cena wynosić będzie \$16.95 za 248 stron. Ponadto Viz ogłosił już wydanie trzeciej kompilacji mangi "Shin Seki Evangelion", zatytułowanej "The First Child" w cenie \$16.95 za 168 stron.

- Animerica Extra - Extra! Extra! Magazyn poświęcony w 100% mangowemu adaptom najbardziej znanych nam serii anime wychodził niestety co miesiąc. W ostatnim numerze Steam Detectives, Fushigi Yuugi, Video Girl Ai oraz X/1999. Bogdan mówi "extra" ^ _ ^ . Cena \$4.95 za 128 czarno-białych stron chyba nie jest wygórowana.

EUROPA

- Znowu Manga Entertainment! Oto ich plany wydawnicze na najbliższe miesiące: "Magic Knights Rayearth vol.1" (mangi), "X - the Movie" (przełożony na sierpień), "Flat of the North Star vol.3-5" (wakacje '99).

- Na ostatnim konwencie Minamicon w UK swoje istnienie ujawniła firma MVM. będąca na rynku anime już od 1990 roku (czasem można było zobaczyć ich reklamówki w Manga Manli) jako dystrybutor lokalnych, większych firm anime/manga. Tym razem jednak MVM uderzył z grubą rurą, zakupując prawa do "Bubblegum Crisis" (nareszcie!) oraz "Riding Beam". Pierwsza dwie kasety z BGC już się ukazały, natomiast trzecia planowana jest, razem z Riding Beam, na 7 czerwca.

- ADVision wypuścił już pierwszą część "Street Fighters II V"! Dodatkowo, jako niespodziankę dla fanów "tanich" anime, wydano wszystkie trzy części 801 TTS Airbata w wersji dubbingowanej na jednej kasce! Całość oczywiście w cenie jednej kasety, czyli £12.99 (ok.70zł).

POLSKA

- 21 kwietnia Planet Manga zakończyła wgrzywanie polskich napisów do swoich dwóch nowych produktów - "Armitage III - PolyMatrix" (film kinowy) oraz "Tenchi Muyo in Love" (pierwszy film kinowy Tenchiego)! Oble kasety powinny być już w sprzedaży w cenie 44,90zł sztuk! W planach na najbliższy termin są m.in. "Tenchi Muyo - Menatsu no Eve" (specał gwiazdkowy, uznany jako drugi film kinowy Tenchiego) z polskimi napisami oraz "SailorMoon R" (film kinowy) jako wznowienie (polski lektor).

- A teraz coś smutnego (niestety). Planet Manga zawiesza sprzedaż kasiet importowanych, czego dowodem jest chociażby włosenna wyprzedaż. Szefostwo firmy podało, iż firma "zdecydowanie wycofuje się ze sprzedaży jakiegokolwiek importu...". Z wielkim trudem przeszło mi to przez klawiaturę... Jest jednak w tej wiadomości odrobina optymizmu. Robert Korzeniowski, szef firmy, potwierdził, iż Planet Manga będzie nadal istnieć, jednak skoncentruje się przede wszystkim na wydawaniu społecznościowych kasiet z filmami anime!!

- TM-Semic planuje wydać dwa tomy amerykańskiej wersji komiksu Dirty Pair, autorstwa pana Adama Warrena. Pierwszy album z tej serii ma się ukazać już w lipcu ("BioHazard" - 100 stron), kolejny 2-3 miesiące później. Prawie na równi z powyższym tytułem będzie ukazywała się wersja mangowa superhitu wszechczasów, o którym już niejednokrotnie wspominaliśmy na łamach Kawaii - Star Wars! Seria ta składa się na dzień dzisiejszy z 12 części (po cztery na każdy epizod Trylogii). Dowiedzieliśmy się, że każdy z zeszytów będzie wyglądał tak samo, jak wydanie amerykańskie, czyli ok. 84 strony i ma być wydany na dobrym papierze (oby!). Trwają również starania wydania mangi Bubblegum Crisis (wiadomość niepotwierdzona) oraz ANIME-MANG m.in. takich jak: "You're Under Arrest", "3x3 Eyes", "Oh My Goddess". Młejmy nadzieję, że starania TM-Semic o wydanie tych tytułów dojdą do skutku. Życzymy powodzenia!

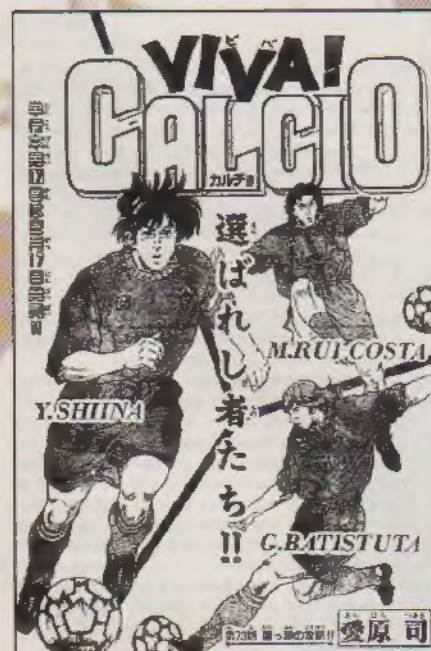
W 1964 roku na Olimpiadzie w Tokio piłkarska reprezentacja Japonii po wyczerpujących pojedynkach dotarła do ćwierćfinałów. Od tego momentu datuje się wzrost popularności futbolu w Kraju Kwitnącej Wiśni. Ukoronowaniem dobrej postawy reprezentacji był brązowy medal zdobyty na Olimpiadzie w Meksyku w 1968 roku. Sukces był tym większy, że aż do 1993 roku Japończycy nie posiadali zawodowej ligi piłki nożnej!!! Było to dzieło godne samego Adama Śladowego, który potra-



Trzynasta okładka magazynu "Shonen Jump" z tego roku, którą wywodził Yachi Takahashi ze swoją najmłodszą marłą "Fudo-no Okami - Striker Jin".

fil zrobić z wydumskiej zegarek. Tak czy inaczej, od 1968 roku niemal każda szkoła w Nipponie pragnęła posiadać własną drużynę piłkarską, a ligi młodzieżowe mnożyły się niczym grzyby po deszczu. Futbol awansował na najwyższe miejsce wśród sportów uprawianych amatorsko w Japonii.

Entuzjazm entuzjazmem, ale dobre chęci to nie wszystko. Niemal koniecznością stało się utworzenie zawodowej ligi piłkarskiej i usystematyzowanych struktur piłkarskich, które byłyby w stanie zająć się profesjonalnym rozwojem tej dyscypliny. Japan League (nazywana skrótowo "J-League") zadebiutowała w 1993 roku, ściągając na dzień dobry piłkarskich emerytów z całego świata, którzy mieli głównie za zadanie przyciągnąć uwagę kibiców i



"Viva! Calcio", manga z "Gekkan Shonen Magazine".



JAPOŃSCY HEROSI FUTBOLU

CZYLI PIŁKA NOŻNA W MANZIE I ANIME

sponsorów. Upokorzeniem okazał się jednak 1994 rok, kiedy to Japończycy przegrali eliminacje do Mistrzostw Świata w Stanach Zjednoczonych.

Kiedy nadeszła decyzja o przyznaniu Japonii i Południowej Korei praw do wspólnej organizacji Piłkarskich Mistrzostw Świata w 2002 roku, było to niczym zastrzyk adrenaliny. Gracze na co dzień występujący w J-League tym razem nie zawiedli swoich fanów i Japonia po raz pierwszy w swojej historii zdobyła upragniony awans do rozgrywek o Puchar Świata we Francji 1998 roku. W listopadzie 1997 roku w rundzie kwalifikacyjnej pokonała Iran. Pół roku później japońscy piłkarze pojawili się nad Sekwaną. Marzenia milionów Japończyków, wyrażane dotychczas w komiksach i seriach anime, stały się rzeczywistością.

KEMARI, CZYLI PIŁKA KOPANA PO JAPOŃSKU

Mimo iż piłka nożna przywędrowała do Japonii wraz z Anglikami około stu lat temu, nie oznacza to, że wcześniej była tam pustynia futbolowa. W trakcie trwania epoki Nara (710-794 rok) z Chin przywędrowała gra, znana pod popularniejszą nazwą "kemari", lub też "shukiku". Szczególną popularność osiągnęła zwłaszcza na dworach japońskich dostojników w erze Heian (794-1185 rok). W grze w kemari uczestniczyło czterech, sześciu, lub ośmiu graczy, a ich zadaniem było stać w kole i kopnąć irchową piłkę o średnicy dwudziestu sześciu centymetrów. Gra była jednak zbyt wolna i przeznaczona wyłącznie dla dostojników, co nie przysporzyło jej popularności. W wyniku obumierania zainteresowania tą formą rozrywki, w 1181 roku zawiązano nawet Stowarzyszenie Ochrony Kemari, ale było już niestety za późno. Jediną okazją, aby móc w Polsce przekonać się na własne oczy, na czym polegała opisywana gra, jest obejrzenie jednego z odcinków serii OAV "Tenchi Muyoi!", w którym Sasami pogrywa sobie w kemari. Żeby nie było niedomówień, zwolennicy piłki nożnej w "Tenchi Muyoi!" nie znajdują więcej powodów do zadowolenia, lepiej więc przejdźmy dalej.

PROTAGONISTA W AKCJI, CZYLI POCZĄTEK SCHEMATÓW

Dwa lata po pierwszym sukcesie Japończyków, Ikki Kajiwara stworzył pięćdziesięciodwudzielną serię telewizyjną "Akakichi-no Eleven", któ-

ra wmurowała podwaliny pod kolejne tego typu produkcje. Głównym bohaterem jest Shin Tamai, nieprzeciętny piłkarski talent. Ze swoją drużyną piłkarską będzie wspinał się na sam szczyt - po Puchar Mistrzostw Świata. Dobre rozwiązania nar-



Okladka z ekskluzywnego wydania pierwszej części "Kapitana Teutony".

racyjne i nowatorstwo w realizacji serii nie przyniosły spodziewanego sukcesu. I nie ma się co dziwić! Autor serii, do dziś uznawany za klasę animacji sportowych, największy swój sukces odniósł nie serią o piłce nożnej, lecz o baseballu, zatytułowaną "Kyojin-no hoshi". Takie czasy: sumo i baseball rządząły w Japonii w końcu lat sześćdziesiątych XX wieku.

Próbą reanimacji tematu zajęła się wytwórnia-gigant, Toei Animation. W 1979 roku, tuż przed kolejnymi Mistrzostwami Świata, wyemitowano film telewizyjny "Ashita-no Eleven Tachi" (85 min.). Obojętność nastoletniej publiczności wystraszyła wszystkich producentów filmów aż na cztery lata, do czasu przyłotu "Kapitana Jastrzębia" (tylko nie pytajcie nas, skąd wzięł się ten idiotyczny polski

tytuł; jeżeli już koniecznie ktoś chciał spolszczyć tytuł, mógł serię nazwać "Kapitan Skrzydło").

YOICHI TAKAHASHI, OJCIEC "TSUBASY"

Autorem mangi "Captain Tsubasa" jest Yoichi Takahashi. Urodzony 28 lipca 1960 roku w Tokio, od początku swojej kariery profesjonalnego rysownika specjalizował się w sportowych mangach. Najważniejszym momentem w jego karierze było rozpoczęcie współpracy z tygodnikiem "Shonen Jump", na łamach którego w 1981 roku opublikował pierwszy odcinek komiksu "Captain Tsubasa". Stał się on najważniejszym tytułem promującym piłkę nożną w historii mangi, którego powodzenie wpłynęło na trwale na zainteresowanie Japończyków futbolem. Rolę tę docenili również organizatorzy wystawy "The Manga Age", zorganizowanej w 1998 roku przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Tokio i Hiroshimie, gdzie część poświęcona "Captain Tsubasa" zajmowała zaszczytne miejsce.

Tak czy inaczej cykl o przygodach kapitana drużyny piłkarskiej przyniósł Takahashiemu zasłużoną sławę i pieniądze. Od 1982 roku manga zaczęła się ukazywać również w formie książkowej, osiągając zawrotną liczbę trzydziestu siedmiu tomów. Seria ukazywała się w "Shonen Jump" nieprzerwanie przez pełne osiem lat, a jej ukoronowaniem był animowany serial, który w 1983 roku zawitał na ekrany japońskich telewizorów.

Oczywiście nie był to jedyny tytuł wypromowany przez Takahashiego. Interesowały go różne sporty, o których nieustannie rysował kolejną mangę, m.in.: lekkoatletyka ("100 M Jump", wyd. Shueisha), baseball, boks ("Chibi", wyd. Shueisha), czy narciarstwo ("Hakuhiki Down Hero!", wyd. Shueisha). Jednak nie przyniosły mu one takiego sukcesu, jak Tsubasa.

KAPITAN TSUBASA, CZYLI WITAMY NA POKŁADZIE

Oczywiście nietaktem byłoby tu nie wspomnieć o animowanej serii telewizyjnej, której premiera miała miejsce w październiku 1983 roku na kanale TV Tokyo, a jej emisja zakończyła się w marcu 1986 roku. Przez ten czas powstało aż sto dwadzieścia ośmiu odcinków, których reżyserię powierzono Hiroyoshiemu Mitsunobu. Oczywiście, jak to w takich wypadkach bywa, realizatorem zarzucano różne błędy: kiepską opłatę graficzną i nieciekawą charyzmat, którego autorem był Yoshihiro Okaseko.

Głównym bohaterem serii był Tsubasa Ozora, który ugniał



Odkładka specjalnego odcinka Tsubasy: "Captain Tsubasa - Saikyo-no teki! Hollandia Youth". Na jego bazie powstał również film kinowy.

się za piłką mając zaledwie jeden roczek (tak, taki ten epizod znajdziemy na pierwszych stronach mangi). W wieku lat jedenastu odznaczał się nieprzeciętnymi zdolnościami motorycznymi, strzeleckim instynktem, że o mądrości i wewnętrznej rozwadze nie wspomnimy. Wszystko w zgodzie z mottem magazynu "Shonen Jump": przyjaźń, wytrwałość i zwycięstwo. Dla bibliofilów, fanów tabelki i Tsubasy (i naszego świętego spokoju) poniżej podajemy listę głównego bohatera.

Imię / nazwisko: Tsubasa OZORA
Data urodzenia: 28 lipca 1970
Waga: 63 kg (w wieku 18 lat)
Wzrost: 175 cm (17 lat)
Narodowość: Japończyk

Historia Tsubasy rozpoczyna się w momencie jego przeprowadzki do nowego miasta. Jedenastoletni chłopiec zostaje zapisany do nowej szkoły, gdzie organizowane są treningi pod okiem Roberto Hango. Ten zgorkniały, lubiący zaglądać do kieliszka Brazylijczyk (a właściwie to cały czas wpatrzony w kieliszek), pod wpływem możliwości Tsubasy ponownie odnajduje dawno utracony entuzjazm w grze w piłkę nożną. Roberto proponuje mu więc wyjazd do rodzinnego kraju, jeśli tylko chłopak będzie dostatecznie przygotowany. Tak zaczyna się niesamowita saga, w której Tsubasa pokonuje kolejnych przeciwników i własne słabości. Jak na tego typu produkcje przystało, najzacieklejsi wrogowie w końcu poznają się na jego kłacie i zostają przyjaciółmi na śmierć i życie, tak jak na przykład bramkarz Genzo Wakabayashi.

Tsubasa rozpoczyna więc treningi w drużynie New Team. Podczas pierwszych mistrzostw juniorów spotyka wielu znanych i dobrych piłkarzy, między innymi swojego rówieśnika, kapitana Genzo Wakabayashi. Pierwsze starcie (drugi tom mangi) zakończyło się sukcesem Tsubasy Ozory, co nie pozostało bez wpływu na psychikę bramkarza. Trzy lata później dochodzi do rewanżu (w tym czasie Genzo broni już barw klubu Toho). Mecz ciągnął się w nieskończoność (standard w "Kapitanie Tsubasa"), ale kończy się szczęśliwie dla obu stron. Remis satysfakcjonuje drużynę, a ich kapitanowie zostają bardzo bliskimi przyjaciółmi.

Seria miała jakiś szczególny rodzaj magnetyzmu. Kiedy na początku lat dziewięćdziesiątych po raz pierwszy zawitała do Polski za pośrednictwem stacji Polonia 1, z jed-

nej strony irytowała fantastycznością dziejących się na boisku wydarzeń (bieg przez dziesięć minut pomiędzy przeciwnymi bramkami, dwudziestometrowe skoki, "laserowe" strzały, etc.), a z drugiej nie pozwalała przegapić choćby jednego odcinka. Końcówka serii to już prawdziwy majstersztyk: finałowy mecz trwa dwadzieścia sześć odcinków, czyli pół roku emisji serialu!!!



"Captain Tsubasa - World Youth hen", czyli Tsubasa w Brazylii.

Z czasem "Kapitan Tsubasa" (uparcie będziemy trzymać się tego tytułu) rozrósł się do ogromnych rozmiarów. Poza dwoma seriami telewizyjnymi, powstało: pięć filmów kinowych (patrz: tabela), siedem odcinków specjalnych, oraz trzynaście części OAV, które weszły do sprzedaży na kasetach wideo w 1989 roku.

TSUBASA - KILKA LAT POZNIEJ

Yoichi Takahashi, autor mangi "Kapitan Tsubasa", już nigdy nie odniósł tak spektakularnego sukcesu. Po kilku latach, kiedy zajął się innymi dziedzinami sportu w swoich kolejnych mangach, w 1994 roku powraca do sprzedaży na kasetach jego dalsze losy na łamach magazynu "Shonen Jump".

W serii "Captain Tsubasa - World Youth hen", Ozora jest już dojrzałym sportowcem. Jego marzenie ziszcza się, gdyż jest reprezentantem San Paulo, jednego z najsłynniejszych brazylijskich klubów. Spotkamy tu starych znajomych (trener Roberto, Genzo Wakabayashi), jak i nowych (niezwykle utalentowany Shingo Aoi). Fabuła jest niemal kopią schematów "starego" Tsubasy: indywidualne pojedynki z różnymi graczami (w tym z "klonem" Tsubasy, zawodnikiem reprezentującym klub Flamengo, Carlosem Santaną!!), a na końcu finałowy mecz: Brazylia - Japonia. Oczywiście w ostatniej minucie spotkania Nippon zdobywa decydującą bramkę i tym samym inkasuje ponowne zwycięstwo nad wielokrotnymi zdobywcami Pucharu Świata.

Na tym jednak nie koniec. W 1996 roku Takahashi Yoichi narysował jeszcze studium nastronkowy komiks o przydługim tytule: "Captain Tsubasa (World Youth tokubetsu hen): Saikyo-no teki! Hollandia Youth", który ukazał się jako wydanie specjalne. Fabuła opowiada losy jednego tylko meczu, w którym team Japonii potyka się z Holandią. Po pierwszej połowie Japończycy - pozbawieni swojego kapitana - słotnie przegrywają. Tsubasa przybywa z odsieczą. Wprost z lotniska jedzie na mecz i mimo zmęczenia podgrzą (tę z Brazylii) wchodzi na boisko. Jak łatwo się domyślić, straty zostaną odrobione, a decydująca, efektywne bramki zdobędzie Tsubasa Ozora. Ostatnie dwa

rozdziały mangi podsumowują całość sagi; przy-
jawnie zostaną przypieczętowane, a o dalszych
szczęśliwych losach Tsubasy dowiadujemy się
z albumu rodzinnych fotografii: Tsubasa
zeni się ze swoją wieloletnią ukochaną i
rodzi im się syn, wyglądający niczym sklo-
nowany tata. Obszerne fragmenty tej
mangi zostały w 1994 roku zaadaptowa-
ne na czterdziestoosmiominutowy film o
tym samym tytule.

W 1994 roku fani przeżyli powtórnie po-
zegnania z Tsubasą. Na ekrany telewi-
zjorów wchodzi "Captain Tsubasa J",
zrealizowany przez nowego producenta,



Ganbare Kickers © N.Nagai/Shogakukan/NTV/Studio Pierrot

przez Studio Comet. Seria nowych odcinków te-
lewizyjnych spotkała się raczej z chłodnym przy-
jęciem. Stanowiła coś na wzór nowej edycji starych
odcinków. Zamiast skoncentrować się na drugiej
części komiksowej sagi, autorzy skupili się na
poprawieniu grafiki, charakteru designu i wprowa-
dzeniu nowego bohatera, Aoi Shingo, który - podob-
nie jak Tsubasa - marzy o udziale w Mistrzostwach
Świata Juniorów.

Gwoli ścisłości należy jeszcze dodać, że do "uni-



"Shoot! Atsuki chareni" na łamach "Shonen Magazine".
Shoot! © Tsukasa Oshima/Kodansha

CAPTAIN TSUBASA (filmografia):

Captain Tsubasa, seria TV, 126 odcinków x 26 min., 1983-1985, Teichida Production
Captain Tsubasa: Europa Daikessen, film kinowy, 41 min., 1985, Teichida Production
Captain Tsubasa: Ayaushi Zen Nihon Jr. film kinowy, 60 min., 1985, Teichida Production
Captain Tsubasa: Asu ni mukatte hashire, film kinowy, 35 min., 1985, Teichida Production
Captain Tsubasa: Sekai Daikessen!! Jr. World Cup, film kinowy, 45 min., 1986, Teichida Production
Captain Tsubasa: Tsubasa Tsubasa yo hazetate! Saka eno chosen, odcinek specjalny, 30 min., 1986, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Shuketsu! Sekai no rival tachi, odcinek specjalny, 30 min., 1986, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Tetsutsu! Hernandez o toose, odcinek specjalny, 30 min., 1986, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Byakunetsu! Tensei Dia vs Zen-Nihon, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Haiboku zero kara no saishupatsu, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Fukekusu Golden Combi, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Shin Captain Tsubasa: Hasehimi + Boy soccer, odcinek specjalny, 30 min., 1989, Animate Film
Captain Tsubasa: Saityo-no teiki! Hollander Youth, film kinowy, 48 min., 1994, JC Staff
Captain Tsubasa J, seria TV, 47 odcinków x 29 min., 1994, Studio Comet

wersum kapitanu Tsubasy" wchodzi jeszcze
jednotomowa manga, "Boku wa Taro Misa-
ki", czyli "Jestem Taro Misaki". Tytułowy bo-
hater od szkoły podstawowej grał
w ataku razem z Tsubasą. Po wy-
graniu młodzieżowych mi-
strzostw przeniósł się razem z
ojcem do Francji. Tam grywał
w miejscowych klubach,
ucząc się techniki i taktyki
typowej dla Europejczy-
ków. Tsubasa i Misaki Taro
spotkali się na boisku
jeszcze parokrotnie, a hi-
storia "Boku wa Taro Mi-
saki" jest właśnie jednym
z takich epizodów. Uka-
zywała się ona na
łamach "Shonen Jupa"
i w końcu doczekała
się wydania książkowego
opublikowanego na-
kładem Shueisha.

SCHEDA PO KRÓLU, CZYLI "PIŁKARZE"

Rok 1986 zakończył się
ostatnim odcinkiem se-
rii "Kapitan Tsubasa".
W Japonii piłka no-
żna po gwałtownym
wzroście zaintereso-
wania znajdowała się
na równi pochyłej. Se-

ria "Ganbare Kickers" zrealizowana przez Studio
Pierrot po kilku miesiącach emisji i dwudziestu sze-
ściu odcinkach zostaje zawieszona.

Seria telewizyjna "Ganbare Kickers" ukazała się
również w Polsce w 1992 roku na drugim progra-
mie TVP. Serial "Piłkarze" (polski tytuł) był poklo-
siem niezwykle popularnej mangi autorstwa
Noriaki Nagai, ukazującej się w latach 1985-1989
na łamach tygodnika "Shonen Sunday". Na dwa-
dzieścia tomów komiksu złożyły się przygody Ka-
keru, który postanawia uratować szkolną drużynę
Kickers przed rozwiązaniem. Dzięki jego cierpli-
wości Kickersi z grupy patalichów wywracających
się na piłce, zmieniają się w team zdolny zagrozić
najlepszym w lokalnych mistrzostwach. Jedyną
drużyną leżącą poza zasięgiem ich możliwości,
będzie klub "Number One". Jednak honor i wola
walki pozwolą im wyjść z finałowego pojedynku z
twardą. Serię wyreżyserował Akira Shigino, a jako
uzupełnienie na rynek wyszła jeszcze kaseta OAV
z wideoklipami, będącymi kompilacją muzyki i
najważniejszych fragmentów "Ganbare Kickers".

Polska wersja "Piłkarzy" różniła się w kilku miej-
scach od oryginału, ale wynikało to głównie z fak-
tu, że serial przywodził do nas poprzez Francję.
Zmianie uległo część nazw oryginalnych, np. głów-
ny bohater nazywał się Rudy [czyt. Rudji], a nie
Kakeru. Ponieważ od emisji "Piłkarzy" upłynęło już
z siedem lat, część młodszych fanów futbolu myli
tę serię z "Kapitanem Tsubasą". A niesłusznie.

Po spadku zainteresowania futbolem, również pro-
ducenci filmów animowanych przycichli na trzy
lata. Dopiero od 1991 roku pojawiają się: "Moero!
Topsticker" (koprodukcja japońsko-francuska Nip-
pon Animation i AB Productions), oraz "Ashita e
free kick" (prod. Ashii Production, 50 odc., 1992
rok).

Rok 1993 był dla ja-
pońskich kibiców
bardzo wyjątkowy.
Jak już wspomnieli-
śmy we wstępie, w
tym roku działalność
zainaugurowała J-
League, zawodowa
liga piłkarska. Wpływ
tego wydarzenia na
branżę rozrywkową
był nie do przecenie-
nia. Wydawcy zaczęli
się prześcigać w co-



Kazu & Yasu © Triangle Staff/Kazu & Yasu Project

raz to nowszych tytułach, zerując na chwilowej
modzie na futbol. Były to: seria OAV "Offside"
(prod. Holly Production, 1993) autorstwa Hisashi
Abe ("Tenchi Muyo!"), "Dragon League" (seria TV,
39 odcinków, 1993, prod. NAS/Studio Gallop) oraz
"Aoki densetsu! Shoot!". My zatrzymamy się przy
tym ostatnim tytule.

SHOOT

Seria "Shoot! Atsuki chareni" wystartowała na
łamach tygodnika "Shonen Magazine". Autorem,
a właściwie to autorką tej mangi jest Yoshiko Oshi-
ma, ukrywająca się pod artystycznym pseudoni-
mem Tsukasa Oshima, sugerującym pleć męską
autora. "Shoot!" był jej debiutanckim komiksem,
który został uhonorowany nagrodą Kodansha
Manga Award w kategorii "shonen", czyli historii
dla młodzieńców. I nic dziwnego. Yoshiko Oshi-
ma rysuje w bardzo "męskim" stylu: wyrażenie,
dynamicznie, bez romantycznych ozdóbeków ty-
powych chociażby dla magazynu "Nakayoshi"
("Sailor Moon", "Rayearth" CLAMPa, etc.). Do efek-
townej szaty graficznej autorka dołożyła dobrze
prowadzoną narrację i doskonale zaplanowane
plansze.

Fabula "Shoot!" nie odbiega od typowego dla pi-
łkarskich mang schematu. Tym razem główny bo-
hater komiksu nazywa się Toshihiko Tanaka.
Oczywiście wtapuje do klubu (w tym wypadku
jest to Kakegawa), gdzie rozpoczyna się jego wiel-
ka przygoda z piłką. Podczas trzydziestu trzech
tomów "Shoot!" czytelnicy "Shonen Magazine"
uczestniczyli w treningach drużyny, wyjazdach,
zgrupowaniach, dzielili z bohaterem chwile rado-
ści, rozpaczy i załamania. W międzyczasie doszło
również do prawdziwej tragedii, gdyż autorka
uśmierciła jednego z głównych bohaterów serii,
Yoshiharu Kubo. Kapitan drużyny zmarł na skutek
zawału serca podczas meczu, kiedy szarżował na
bramkę przeciwnika. Jest to niewątpliwie jedna z
najbardziej udanych japońskich serii sportowych,
której kolejne odcinki do dziś ukazują się w tygo-
dniku.

Na bazie mangi w 1993 roku powstał dwudziesto-
minutowy film "Aoki densetsu Shoot!", z-
realizowany przez Toei Animation. Jednym z jego
twórców był Shingo Araki, znany z pracy nad taki-
mi seriami, jak "Saint Seiya", czy "Lady Oscar".

JEDENASTKA MARZEN, CZY JEDNOSTKA MARZEŃ?

No, może jeszcze nie od razu, bo światło dzienne
wcześniej ujrzała seria włosko-japońska "Soccer
Fever", zrealizowana w 1994 roku przez Tokyo
Movie Shinsha. Kilka miesięcy później na ekranach
pojawiała się seria "Goal Field Hunter", która od 23
stycznia 1999 roku gości również w polskich do-
mach na kanale PolSat 2 w każdą sobotę i nie-
dzielę. Zrealizowana przez Image Ki telewizję NHK
trzydziestodwudziestoodcinkowa seria nie cieszy-
ła się specjalnym powodzeniem. Wraz z pojawie-
niem się nowej serii "Captain Tsubasa J" została
całkowicie usunięta z cieni.

Również w Polsce nad tą serią ciąży dziwne fa-
tum. Najpierw media przechodziły ją w zapowie-
dziach na "Jednostkę marzeń" - tytuł, który brzmi
jak - nie przysmierzając - hasło propagandowe
bojówki faszystowskiej. Tymczasem prawdziwy
"polski" tytuł tej produkcji to "Jedenastka marzeń".
Później gdzieś koło siedemnastego odcinka "Goal

"Zjawiam się tam, gdzie grasują potwory, i pokonuję je. Zjawiam się tam, gdzie błyszczą skarby, i zagarniam je. Jeżeli zaś wróg próbuje stawiać mi czoła, zwycięstwo będzie moje!"

Lina Inverse walczy z potworami Slayersów

Była sobie mała, ruda, wredna czarodziejka. Spotkała dużego, głupiego, acz przystojnego najemnika, który jednakże miał tyle rozumu, aby się w niej nie zakochać... Nasza historia rozpoczyna się dawno temu, w nieokreślonym miejscu i nieokreślonym czasie, posiada więc wszelkie cechy baśni. To znaczy posiadałaby, gdyby nie główna bohaterka, czyli Lina Inverse. Ta zaś... zresztą zaczniemy ab ovo.

Kiedy położyłam łapki na powyższej serii, wiedziałam, że trafiłam na coś niezwykłego. Nie myliłam się odkrycie rzuciło mnie na kolana, pochłonęło bez reszty, rozkochało w sobie. nazwijcie to, jak chcecie. Każdy ma jakieś ulubione anime. Moim jest Slayes. Możecie przekonywać mnie do upadłego, zdania nie zmienię. Nech się schowa nawet Evangelion (proszę nie linczować autorki) Slayes to czysta gatunkowo komedia fantazy, której scenariusz wygląda, jakby był żywcem wzięty z sesji RPG (pewnie nieprzygodkowo). Tak, właśnie z SESJI. I to w dodatku, fajnej, w której biorą udział bardzo doświadczeni gracze (tzn. sprytni, cyniczni, chciwi i znający podstawkę na pamięć).

Slayersi!

otaz bardzo pomysłowy Mistrz Gry. Czyli moja drużyna - kreska w kreskę (pozdrowienia dla drużyny). Fabuła z pozoru wygląda klasycznie - mamy dużego bad guy'a, garstkę bohaterów i masę dobrych chęci. Wspominałam już chyba o pomysłowym Mistrzu Gry i dobrych graczach? Przedstawicielką to w rzeczywistości, kto inny niż nam się na początku wydaje, a prawdziwy wróg ma o wiele epśnie motyw niż zawiadanie światem. Bohaterowie zaś są oryginalni, pełni życia i charakteru. Chyba właśnie nadeszła pora na ich przedstawienie...

Lina Inverse Główna bohaterka naszej historii. Można ją rozpoznać po imponująco rudej czuprynie, różowo-czerwonym ubranku i obowiązku wyścisku z potworami. Nawet z daleka identyfikacja tej postaci nie nastręcza problemów - wystarczy wypatrywać eksplozji. Lina generalnie wygląda jak mała, niewinna i nieszkodliwa pięćastoletnia dziewczynka, jest węc osobą nie przystoją "pożory miłą". Zawodowo posługuje się Czarną Magią, zna też odrobinę Białą; ponadto ma niewyparzoną buzię, terrorystyczne zapędy i żołądek bez dna. Trzy największe pasje w życiu Liny to zarcie, złoto i szerzenie destrukcji. W tym ostatnim osiągnęła zresztą niebywałą



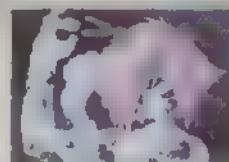
Gourry Gabrief

Wysoki przystojny najemnik o blond włosach i ujmującym uśmiechu, na pierwszy rzut oka idealny mężczyzna. Niestety, ma jedną wadę - jest włóczęgą. Niezgodził się na to miejsce dyskwalifikujące go jako amanta. Spotkanie z Liną Inverse zmieniło całe jego życie - to znaczy, zdecydowanie je utrudniło. Gourry ma wytłoczony w mózgu (?) imperatyw ratowania bezbronnym dam i dzieci. Zanim zorientował się, że Lina nie jest ani jednym, ani drugim, było już za późno... Przekonany, że ocali naszą bohaterkę z rąk bandytów, nieostrożnie obiecał towarzyszyć jej, w drodze do miasta zwanego Atlasem i bronić przed najeźdźcami. Będąc człowiekiem honoru, musiał dotrzymać danego słowa i zostać ochroniarzem osoby, która bez większego problemu wysadza smoki w powietrze. Po drodze popełnił drugi, potężny błąd - użył swojego legendarnego Świętego Miecza (Sword of Light, nie Light Sabre - tak dla wiadomości wielbicieli Star Wars), na oczach Liny. Gwoli wyjaśnienia: jest to artefakt, o którym czas rodziców marzyła już od dłuższego czasu. Teraz Gourry potrzebowałby cudu, aby Lina odczepiła się od niego. Panna Inverse wciąż ma bowiem nadzieję, że pewnego dnia dostanie ten miecz na własność. Zresztą oboje nawet się go polubili i przyzwyczaili do siebie. Co prawda Gourry wciąż zapomina się i traktuje swoją towarzyszkę jak dziecko, natomiast Lina bezlitośnie wykorzystuje go do czarnej roboty. Oboje też nie szczędzą sobie docinków. Gourry posiada wielkie zastosowanie praktyczne: "poczekaj tu", "idź walczyć ze smokiem", "zalań tych bandytów", "zamów obiad", "przynieś" (Maaam! Kup mi takiego!!) i oczywiście "pożycz na chwilę miecza".

Cytat: "Gdybym podał ci swoje imię... zbezczeszczyłbyś je!"

Zelgadis Greywords

Ekhm... tu wybaczyć, ponieważ zaraz nastąpi zachwyt autorki. Żel jest najpiękniejszy, najsilniejszy i najbardziej seksy spośród męskich bohaterów Slayersów! Ma taki śliczny cyniczny uśmiech, porusza się z kocią wdzięką, a jego głos... brak mi słów. Zelgadis jest w 1/3 demonem, w 1/3 golemem i w 1/3 człowiekiem. Ma niebieską skórę o strukturze kamienia oraz równie twarde jak skóra srebrne włosy (raz, kiedy się załamał i zaliczył głową biał stołu, jego włosy utkwiły w drewnie). Nie zawsze tak wy-



satego osobnika o aparycji herszta bandytów. Cóż, nie wszystko zawsze się udaje. Kasa jest bardzo dumny ze swojej córki Ameil i zagrzewa ją do bohaterских czynów.

Cytat: "Muszę przyznać, że jestem pacyfistą"

Zofia Nazywany również człowiekiem-mumią oraz trzeciorzędnym czarownikiem. Nie trudno się domyślić, że powyższe przezwiska wymyśliła mu Lina. Ich pierwsze spotkanie nastąpiło w obozie bandytów. Zofia szepigał tam dla Zeigadisa, szukając Kamienia Filozoficznego. Lina zaś, wiadomo, wpadła na chwilę pobić wszystkich, zabrać skarby. Jedną z jej ognistych strzał, posyłanych hurtem we wszystko, co się rusza, trafiła Zofia. Datego przez pierwszych kilka odcinków czarodziej pojawia się zabandażowany od stóp do głów, pominawszy jedno oko. Stąd właśnie przezwisko, człowiek-mumia. Miano trzeciorzędnego czarownika uzyskał po bitwie w gospodzie. Lina, przybierając groźną minę, zaczęła rzucać czar "światło". Pełen złych wspomnień Zofia nie wytrzymał nerwowo i haniebnie zrezygnował, przekonany, że za chwilę oberwie ognistą kulą. Stracił więc resztkę swojej dobrej reputacji: co to za czarodziej, który nie odróżnia "światła" od "fiebala"? Z początku Zofia to wróg naszej walecznej dwójki, ponieważ jednak jest tajemny wobec Zeigadisa zmienił stronę razem z nim. Cytat: "NIE!!! Tyko nie ognista kula!!!"



ca garści ziola między drużynę. Nagle pośrodku obozowiska eksplodowała kula ognia. Zaskoczenie bandytów przeradza się w panikę, gdy z płomieni wyłania się drobna sylwetka wyjątkowo zadowolonej z siebie Liny Inverse. Rozbójnicy doskonale znają krążące o niej pogłoski: wiedzą, że nadchodzi zgląda... "To niewiarygodne!!! Jak mnie zna ziaś?!" - krzyczy przerażony herszt. W parę sekund później kończy jako żywa pochodnia.

Lina, piękna i dzielna czarodziejka walcząca o miłość, sprawi-



dziwnego, w końcu to na nich opiera się ako, a w Slayersach i tutejsza teoria magii. Zaczynamy od stwierdzenia faktu: że tutejszy świat jest płaski. Nie, nie leży na czterech słoniach zółwii, pod trzymuje go Laska Bogów (tyko bez skojarzeń!!!). Mitologia opiera się zaś na typowej, dla kultury wschodu dualistycznej koncepcji. Tysiąc lat temu dwie rasy: Kami, Rasa Bogów oraz Mazoku, Rasa Potworów, toczyły ze sobą wojnę. Cephied, Król Smoków dowodził Kami, zaś Shabranigdo, Mroczny Władca Mazoku. Bitwy toczyły się przez całe eony aż w końcu Shabranigdo został pokonany i pocęły na siedem części. Niestety, rozkawałkowane tak potężnego potwora nie jest tożsame z jego śmiercią. Tysiąc lat temu, tzn. przed akcją filmu, jeden z fragmentów Shabranigdo odrodził się w postaci śmiertelnika. Cephied a raczej eden z jego czterech kawałków (nie tylko Mroczny Władca został poszatkowany w słynne, bitwie) pokonał go z pomocą Króla Wodnych Smoków. Jednak ciało demona, zamknięte i zapieczętowane, w ziemi zakłóciło równowagę w naturze (ach, to skazanie śródowiska...). Stąd wzięły się zamieszkujące obecnie świat rozmaite potwory: troje, gohosi, ozywieńce, wilkołaki, zwierzolidzie... dodajcie, co chcecie z dowolnego bestiarusza.

Wszystko asne?

"Ani trochę... Ale rozumiem, że ten Shabranigmutam to szef tych złych..."

Gourmy

No właśnie. Natomiast nasz słynny Kamień Filozoficzny, jest fragmentem Laski Bogów i działa jak potężny zasobnik magii. Z jego pomocą można zdobyć o brymii potęgę, a nawet wskrzesić kłunę z kawałków Shabranigdo. Datego właśnie zmierzają Rezo. Na szczęście dla świata, w całą intrygę została wmieszana Lina Inverse, która nie pozwoli nikomu na żadne nieczyny. Mimo że charakteryzuje się moralnością Kaiego

Slayers to serial pełen akcji i dobrych świeżych gagów. Nie ma żadnych dłużyzn, które przecież zdarzają się nawet w całkiem dobrych anime (Shinji Jedzie metrem...). (Nieprawda! To nie jest dłużyzna! - dop. Jedi). Intryga rozwija się dosłownie z odcinka na odcinek i obfituje w nieoczekiwane zwroty akcji. Przy Slayersach nie można się nudzić (za to można zakochać się w Zeigadise). Tyko animacja nie należy do osmych cudów świata - zwykły standard seriali TV, ale po co szukać dziury w całym!

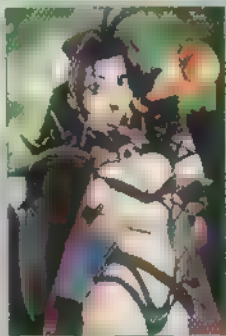
Gość specjalny artykułu

Naga, Bity Wąż Występuje tylko w filmach pełnometrażowych i w OAV. Mimo że opisuję serial TV postanowiłam jednak o niej wspomnieć - w końcu ta postać ma w u nas wielbicieli, którzy mogliby mnie zliczować, gdybym zapomnieli ją wymienić! Naga jest wysoka, postawna i zdecydowanie ma czym oddychać. Co gorsza, eksponuje swe zalety nosząc stylowe bikini, rym samym wpędzając Linę w kompleksy. Para się Czarną Magią oraz Magią Szamanów; niestety jej zaklęcia nie zawsze osiągają zamierzony efekt. Przypomina raczej radosną, chaotyczną twórczość. Osobowość Naagi jest hmmm... ekstrawertyczna. Jej znak firmowy to donośny, kłujący śmiech ("QHOHOHO!!!").

Cytat: "Okradanie złodziei, hmmm. Nikomu nie można ufać w dzisiejszych czasach. - I kto to mówi..."

Dialog Liny i Zeigadisa w gospodzie

Piękny wieczór w obozie bandytów. Zbójcy świętują jedną z bardziej udanych akcji, szef hojnie rozrzu-



ciłowiście skradzione przy okazji bogactwa, plądruje, grabi i wysadza wszystko w powietrze. Nie wie jeszcze, że tym razem z powodu własnej zachłanności wpłynie się w poważne kłopoty. Zupelnie niechcący zagrabi obiekt poszukiwany przez Rezo. Zanim wyjaśnię, czym tak naprawdę jest słynny Kamień Filozoficzny i dlaczego wszyscy koniecznie chcą go zdobyć, muszę najpierw poczęstować was porcją slayersowskiej mitologii.

W przeciwieństwie do geografii świata, którą o ile wiem nikt się jeszcze nie przejął i bardzo dobrze! Mam po uszy mody na kartografię w fantastyce! miły są całkiem nieźle opracowane. Nic



Plotka o Slayersach, czyli ciekawostki i pogłoski

Zamiast sreszczenia, które mogłoby popsuć wam przyjemność z oglądania filmu, zamieszczę tu parę ciekawych faktów i plotek dotyczących Slayersów (nie wszystkie można znaleźć w anime)

Autentyczne najczęściej zadawane pytania na temat Slayersów

- Dlaczego Lina tyle je i nie przybiera na wadze?
Odpowiedź: Skądś musi brać energię na rzucanie

Odpowiedź: Tak. Zostało wydane w Japonii przez Fujimi Dragon Book

- Czy Amelia praktykuje Czarną Magię skoro potrafi rzucać kule ogniste?

Odpowiedź: Nie. Zarówno kula ognista, jak i odowa strzala należą także do Magii Szamanów

Ciemności poza zmierzchem
Szkarłat poza płynącą krwią
Pogrzebany w strumieniu czasu
W jego potężne imię
Składam śluby ciemnościom...
Wszyscy głupcy, którzy wejdą nam w drogę
Zostaną zniszczeni...
Przez moją i twoją potęgę
Dragon Slave!

Słowa inkantacji zaklęcia Dragon Slave



Lina Inverse ma starszą siostrę o imieniu Luna, która pierwotnie miała być główną bohaterką mangi. Relacje między nimi nie należą do idealnych, jak to z rodzeństwem bywa. Luna w przeszłości dokonała transmisji obrazu siostry podczas kapek, pokazując hologram całemu rodzinnemu miastu. Luna od tej pory nie może jej tego wybaczyć.

- W rodzinnym miasteczku Liny wszyscy parają się magią, są dość potężni. Nauka czarów w takim mieście po prostu konieczność, jeśli chcesz przeżyć.

- Niewykluczone, że Lina jest reinkarnacją innego fragmentu Shabranigdo. To wyjaśniałoby jej temperament.

- Zelgadis został zmieniony w chimera, gdy miał 14 lat.

- Naga to w rzeczywistości księżniczka Gracia, zaginiona siostra Amelii.

- Gourry dostał swój miecz od swego starszego brata Rowdyego, który występuje w jednej z pełnometrażówek.

- Amelia jest ponoć spokojniejszą z Zelgadisem.

takiej ilości potężnych czarów. W końcu wcale się nie oszczędza, często używa Dragon Slave'a w okolicznościach przywołujących na myśl rozjeżdżenie o mirowku wam. Podejrzewam zresztą, że żaden czarodziej nie musi martwić się o kalorie.

- Czy wszyscy czarodzieje w Slayersach noszą peleryny?

Odpowiedź: Wygląda na to, że peleryna należy do obowiązującego akwipunku wszystkich magów kaptanów. W ten sposób łatwiej ich zidentyfikować.

Czy scenarzysta grywał w erpega???

Odpowiedź: Prawdopodobnie tak. Świat potwory i zaklęcia (fireball!) są przecież takie swojskie.

- Czy istnieje RPG na podstawie Slayersów?

Omawiana przeze mnie pierwsza telewizyjna seria Slayers TV powstała w roku 1995 na bazie mangi autorstwa Shoko Yoshinaki. Obecnie istnieją już dwie kolejne serie: Slayers Next i Slayers Try, trzy filmy pełnometrażowe: Slayers Return, Slayers Perfect oraz Slayers Great, trzy OAV, a w najbliższym czasie ma powstać czwarta seria: Slayers Again... Japońscy fani czekają na nią z niecierpliwością, nam pozostaje tylko zazdrościć, gdyż do tej pory jedynie pierwsza seria Slayers TV oraz dwie pełnometrażówki (Return i Perfect) doczekały się tłumaczenia na angielski.

Kto powinien obejrzeć Slayersów? Bez względu na to, czy wszyscy nie znalazłbym żadnych przeciwwskazań. No dobrze, może wszyscy oprócz małych dzieci o słabych nerwach. Polecam także mangę Zelgadisa, wygląda na niej nawet ładniej, o ile to w ogóle możliwe. Slayers to samonapędzająca się machina, zdobywa fanów gdziekolwiek się pojawi. Zwłaszcza, że nasz fandom w dużej części pokrywa się ze środowiskiem wielbicieli fantastyki, anime to wydaje się być stworzone specjalnie na polski rynek. Kiedy wreszcie przedstawimy być skazani na dobre ciepło z Ameryki oraz licznych kolegów? Niestety nie wiadomo... Tym lekko pesymistycznym akcentem... a niech to, Lina czyta jej przez ramię swój opis! Lina... co ty... Aaaa! Tylko nie fireball!!! (KA-BOOM!!!)

Fghh...erghhhh otakng.

Lina, Błękitna Czarodziejka

Slayers - seria TV (1)

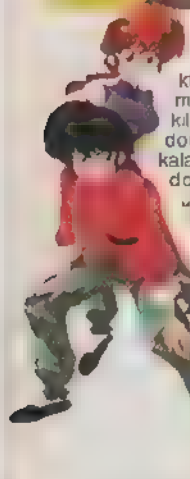
Produkcja: 1995 H Kanazawa/R. Arakawa/TV

Tokyo Softs/Merben

Wydawca: 1996 Software Sculptors

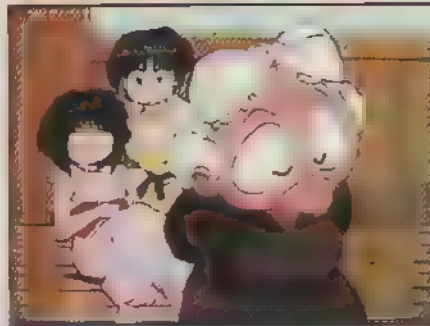
Czas trwania: 375 min. (odcinki 1-13)





Każda historia ma jak się źródło. Ta którą mam zamiar wam opowiedzieć ma również swoje źródło. A nawet kilka. Gdzie? W Chinach naturalnie... A dokładniej, w paśmie górskim Payen kala, gdzie od pokoleń tryskają 144 cudowne źródła Jusenkyou. Prócz uroczego widoku słynne są z tego, że obarczone są klątwą, i to wszystkie co do jednego. Mianowicie każdy, kto wykapie się (św adomie czy przypadkiem) w ich wodach, zmienia się w osobę lub zwierzę, które ostatnie utopiło się w wodach tego źródła. Jedynym lekarstwem na powrót do własnej (i właściwej) postaci jest polanie dekwenta ciepłą wodą. Zamiana naturalnie nie jest trwała i każdy kolejny kontakt z zimną dla odmienny wodą przywraca

działanie źródlanej klątwy. Tak wygąda w ogólnym zarysie świat stworzony przez Rumiko Takahashi, w którym muszą wieść swoją niefatwą egzystencję Ranma Saotome i reszta kompanii. O Ranmie pisywałem już nieraz (choć od co najmniej roku nie poruszałem tego tematu) przy okazji omawiania dwóch produkcji kinowych mangi. Bo "Ranma 1/2" jak na porządną postać przystało, ma w swoim dorobku mangę, OAV, serię telewizyjną i filmy fabularne nie licząc kalendary art-booków i innych gadżetów. Dzisiaj zamierzam polecić Wam sześć epizodów OAV dostępnych w sprzedaży dzięki firmie "Manta". Po pierwsze jak czytać tytuł? "Ranma 1/2" to wbrew pozorom wcale nie "Ranma połowa", "Nibuniochi" - jak twierdzi pani Takahashi, należy raczej rozumieć jako "dwoje w jednym". Dlaczego? Żeby to lepiej zrozumieć zaczniemy od omówienia postaci, aby przybliżyć "korzenie" osób, z którymi spoił się w tej historii.



Zasadniczo nie widać przeszkód, aby iśćz stanąć na głowie

RANMA SAOTOME

SAOTOME RANMA - być może względy grzeczności wymagają, by w rodzinie Saotome jako pierwszy zaprezentować się rodzice Ranmy, ale ostatecznie to on jest głównym bohaterem i jako taki należy mu się pa parawanstwu. Podczas podróży, w którą udał się ze swoim ojcem nasz bohater miał wątpliwą przyjemność zażyć kąpiel w źródleku Nannichuan. Na jego nieszczęście (?) osobą, która się w nim utopiła, była młoda dziewczyna tym samym Ranma polany zimną wodą zmieniła płeć, co raczej, nie ułatwiło mu życia. Ojciec Ranmy był w młodości doskonałym wojownikiem ze szkoły Happosai Tendo. Gdy urodził mu się syn zawarł przedmałżeńską umowę ze swoim przyjacielem Soum Tendo. Jedną z córek Soum miała zostać żoną Ranmy. Zaniawiała to kilka spraw na raz, bowiem z czasem Ranma odziedziczyłby rodzinne dojo rodziny Tendo, a dodatkowo byłoby to przedłużenie odwiecznej przyjaźni, jaka łączyła dwa rody wojennych artystów. Gdy Ranma podroził jego ojciec zabrał go w podróż, podczas której miał dokształcić syna w umiejętnościach sztuk walki. Dodatkowo chytry tatuś zamierzał w ten sposób wyrwać Ranmę spod wpływu matki, która jakoby rozpierałała dziecko, co mogło

SAOTOME GENMA podczas pamiętniej podróży również nie uniknął kąpiel (w źródleku Shonmonnichuan). Jego przygód jest o tyle poważniejszy, że poimny zimną wodą papa Saotome zamieniła się w ulubienca wszystkich meluchów, czyli wielką pandę w czarne łaki. Dodatkowo nie dość, że jest wielką pandą, to stała się pandą naprawdę gigantyczną (jak na pandę, naturalnie). W młodości Genma trenował pod okiem Happosai. Z natury lizus, tchórz, który robi wszystko, byle tylko nie wkurzyć swojego mistrza. Ożenił się dobrze z małą panną, zawarł umowę z Soum Tendo co do małżeństwa ich dzieci. Szybko ograniczył wpływ matki na syna, obawiając się, że zrobi z niego mieczaka. Po kąpeli w źródleku częściej widzieli go jako pandę niż mężczyznę. W postaci zwia rzeczy unika jak ognia żony, bojąc się, że ona, że może zażądać od niego popelnienia seppuku. Z natury trochę oszuł, trochę rozrzuł. Uwielbia jeść i to się odbija na jego naprawdę potężnej sylwetce. Tyle tylko, że rzadko za pomocą pisał. Chodzi ubrany w białe kimono, a na głowie widać białą chustę, która ma osłonić jego łysinę. Ponadto nosi grube okulary. Postać pandy unieemożliwia mu mówienie, toteż by coś powiedzieć wymachuje tabliczkami ze znakami kanji, i częściej się do szczyty niż konkretne zdania. Mimo wad tak naprawdę kocha syna i żonę.

SAOTOME NADOKA żona Genmy i matka Ranmy. Pochodzi z tradycyjnej rodziny japońskiej, nigdy nie rozstała się z klanem. Z dużymi oporami przystała na propozycję męża, który zabrał jej syna, by wyślubić go na wojennego artystę. Od czasów ich podróży do Chin nie ma z nim żadnego kontaktu. Nawet w dojo Tendo trafia zawsze na rudowłosą "kuzynkę" Akane. Ranma i jej ulubieniec, wielki panda. Przyczyna konspiracji obu panów Saotome jest bardzo prosta: wychowane w samu raju, w rodzinie pani Nadoka nie wiecie o podwójnej płci syna, po dwójnej "osobowości" męża nie znośłaby podobnej hanby i zmusiła ich do seppuku. Nadoka bardzo poważnie traktuje umowę dotyczącą Ranmy. Akane usiłuje pomóc dziewczynie w zgłębieniu arkanów kuchenich. Z marnym skutkiem zresztą. Wielki panda omija ją jak może, bo w jej obecności wolno mu jeść tylko sałatkę i bambus. Nadoka Saotome jest wysoką, szczupłą, bardzo piękną kobietą, zawsze ubraną w tradycyjne ciuszki. Z natury cicha, sympatyczna jest jednocześnie najgorszą kucharką w serialu (lepiej nawet niż Kasumi).

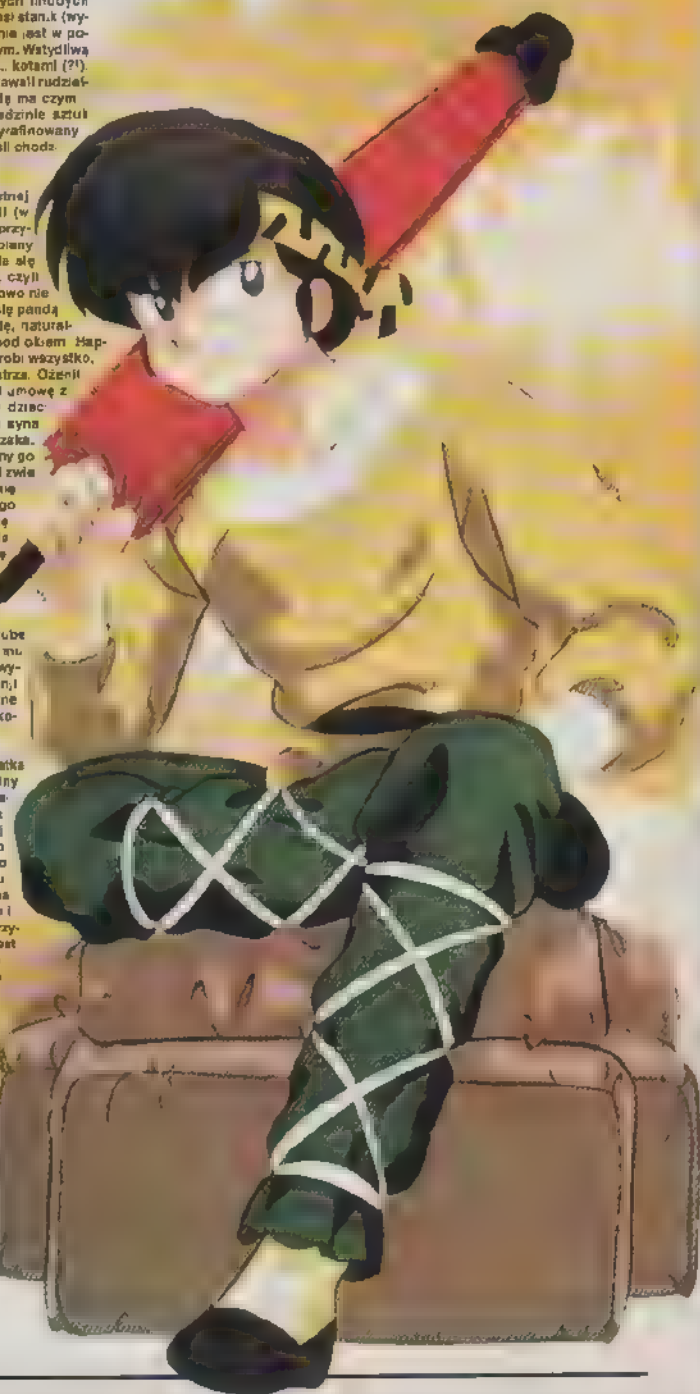
RANMA TENDU

TENDU SOUM - głowa rodziny i właściciel dojo, w posiadło szóstkiw tatuz brzech córek. Kasumi, Nabiki i Akane. Trenował sztuk walki pod ręką mikroskopijnego Happosai (uwaga! przez niego, który za pierwszego zbrojenia). Wcześniej owdowiał, niedługo po tym jak na świat przyszła Akane. Z natury bardzo pobudliwy i skłonny do hysterii. Pierwsze spotkanie z Ranmą miało nie przysporzyć go o zawar, gdy naocznie stwierdził, że rozczony Akane jest dokładnie tej samej płci co jego córka. Rozpaczliwie usiłuje znaleźć narzeczoną dla dwóch pozostałych córek. Soum jest wysokim i postawnym mężczyzną o długich ciemnych włosach. Jest również posiadaczem wąsów i lubi palić fajeczkę. Jego ulubioną rozrywką jest gra w go, gdzie partnerem najczęściej jest Genma w postaci łydki lub opatu ony w skórej pandy. Jest całkowicie oddany swoim córkom i na wszelkie sposoby usiłuje zastąpić im matkę.

PANI TENDU - właściwie nie występuje w anime. Widzimy ją tylko w migawkach z rodzinnymi piknikami z przeszłości. Wiadomo o niej tylko tyle, że musiała być doskonałą kucharką skoro jej uczeń

RANMA 1/2

czyli NIE ZAWSZE KĄPIEL TO ZDROWIE



nią, natłoczoną gotującą Kasumi. Jedyną pamiątką po niej jest kuszka kucharka, którą bez powodzenia uświadczył egipcjanin Akane.

TENDO KASUMI - najstarsza (19 lat) córka Soun'a i "łapieszka" trzykrotna, w kąpieli rodzinną Tendo. Dobra dziewczyna i może dlatego każdy ją lubi (szczególnie dr Tofu). Po śmierci matki przejęła rolę gospodyni i trzyma cały dom możliwie "czystą ręką". Z natury niesamowicie naiwna, ale może właśnie dlatego jest tak sympatyczna. Wysoka i szczupła, nosi swoje brązowe włosy upięte w koński ogon zarzucony na ramię. Całkowicie przeciwnieństwo Akane. Kasumi uznawana jest za najlepszą kucharkę w Nerima. Jej kuchenna biegłość jest podobno równa jedynie jej naiwności. Co do sztuk walki to nie jest w nich najlepsza, choć po prawdzie nikt nigdy nie spuścił jej lenia. Niesamowita dziewczyna - świetny materiał na żonę.

TENDO NABIKI - średnia dziewczyna (17 lat) w niczym nie przypominająca swojego rodzeństwa. Chodząca skrzyżowanie gładkiej i chwiejnej kanonki i szanizacji. Jedną z najbardziej, a bezwzględnie i przebiegłych osób w Tokio. Zima wyrosła na zaważę znu, duży jakiejś korzystne (dla siebie) wyjątek z sytuacji. Biedny Ranma ze swoją podwójną osobowością jest dla niej prawdziwą kopalnią złota. Przecież tak łatwo zamienić go w dziewczynę. Wystarczy czajnik z wodą. Dodatkowo należy rozkochać w jego żeńskim wcieleniu kolegę Kuno Tatewaka i sprzedawać mu dziecięce wspomnienia (szwagierki?) w reglizo. Czysty zysk... nie nie kosztuje. Nabiki jest najcięższą modniarską spośród siostr Tendo. Jest poza tym zupełnie pozbawiona zahamowań i skrupułów. Nie dość, że robi wszystkich w balona to jeszcze ją to bawi. Każdemu, kto się kiedyś ożeni z Nabiki wróże szybkie zejście z zawieszonym pustym portfelem.

TENDO AKANE - najmłodsza (15 lat) z panien Tendo. Z wiadomych już przyczyn (czyli z masy) naręczona Ranmy. Brunetka z cholerycznym usposobieniem i wysportowaną niekorzystnie przez to nieco chłodną sylwetką. Najgorza kucharka i zresztą jak mogła wymyślić naturę. Z drugiej strony jedna z najbardziej bystrych uczennic Furinkan High School. Posiada takie zalety admistracji, z którymi musi czasami walczyć. Tak, tak... To przyszłą zawołacza kapitanowi szkolnej drużyny kendo Tatewaka Kuno, który oświadczył, że nie pozwoli się nikomu umówić z Akane, jeśli niezaszczeni nie pokona jej w walce. A trzeba wam wiedzieć, że Akane nie naciera, nie czyje się walczyć w do swojego ojca. W razie potrzeby potrafi użyć drewnianego młota lub sztychlika twardego co ma skurak pod ręką. Jej jedynym faworytem jest czarny proszek P-chan. Ale o tym za moment.



WYWIADY Z GŁÓWNIAMI

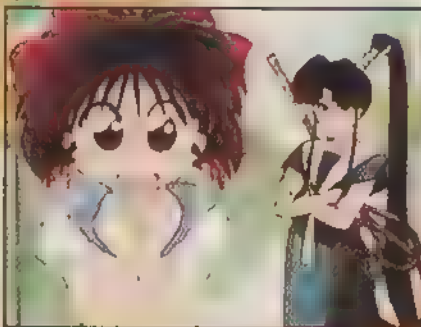
NABIKI RYOGA - uczeń tej samej szkoły co Ranma, a ponadto przyszły wróg jego. Zawsze usiłuje wyzwać Ranmę na pojedynek (zwłaszcza po tym jak ten ostatni wygrał mu kieszonkę z pieniążkami). W poszukiwaniu nagiętego się od walki przeciwnika zawędrował do Chin w pobliże fatalnych źródeł Jusenkou. Finalnie udało się do niego dotrzeć. Spokojnie przetrwał pośród Ranmy wygłoszonego w źródle, które podarowało mu postać czarnego proszku. Od tej pory myśli o zemście stając się jego obsesją. W każdym bądź razie nie ma tego złego. W postaci czarnej Ryoga staje się zdecydowanie łatwiejszym przeciwnikiem Akane, dzięki czemu może się szczyścić tym, że dziewczyna obcuje z nim i ryk i pozostaje sprac z sobą w jednym łóżku... Ryoga cierpi również z powodu podwójnego efektu. Jest mniej więcej po równi zakochany w Akane i w dziewczynie o imieniu Akari. Zawsze nosi ze sobą (w niedodolnym plecaku) zdjęcia obu panienek. Jako ciekawostkę... Wystawiony na próbę przez Ranmę, który wrzucił obu zdjęcia naraz w przepaść, Ryoga ratował zdjęcie Akari (!). Pod względem sylwetki Ryoga mocno przypomina Ranmę i myślę, że po cieniu można by ich pomylić. Chodzi o ubranie w czarno-żółte wzorki, a na czole zawiązane przepaski w lampierce kropki. Nosi zawsze plecak i wielki bambusowy parasol, który ma go chronić od deszczu. Wiedoma jak działa zima woda na Ryoga. Śmierć nie nawiedziła do Ranmy na ogół kończy się tym, że w imię rozumu zmuszeni są (choć nie chcą) walczyć ze wspaniałym wrogiem.

HAPOPOSI - młody najtrudniej - mistrz sztuk walki, nauczyciel Genmy i Souna, a ponadto zdeklarowany kolekcjoner i wielbiciel damskiej bielizny. Mimo nikczemnej postaci prawdziwy spiekobierca sztuk kamufażu. Podczas treningów często zmusza swoich uczniów do rajów, które powiększają jego kolekcję. Najczęściej powracał z tych eskapad pobici i upokorzeni jako... ze Hapoposi ma dziewczęcą zdolność zwalnia wszelkich win na najbliższą stojącą osobę. Po ukończeniu treningu przez starszą pokolecie mistrzostwo musi znaleźć sobie innego ucznia. Znał, Ranmę naturalnie. Chłopak, którego tak łatwo zmienić w opływającą panienkę, to prawda we lekarstwo dla starczych oczu. Tym bardziej, że stary mistrz jest jak dotychczas jedną osobą, która potrafi Ranmę przebrnąć skórkę Hapoposi to karzelek o słynnych włosach otaczających miękką chmurką jego łysiny. Kłęczące włosy widać. Ubrana się w szkarłatne ubrania lub parady w zielonym stroju kąpielowym z przetykaniem. Legenda mówi, że dla pary dziewczęcych fig Hapoposi byłby dojrzały "zawoć się pod poogą". Mówi również, że w walce staruszek potrafi się posłużyć magią. Mimo, że ogólnie określa się go jako starego zboczeńca jest jedną z moich ulubionych postaci. Z tego samego powodu nigdy nie pojawiał się na ekranach telewizorów amerykańskich. Niezwykły w walce wręcz staruszek został pokonany przez cenazę.

GOSCI Z PAŃSTWA ŚRODKA

SHAMPOO - Podczas niefortunnego odwiedzina źródeł Jusenkou (ale już po kąpieli) Ranma z ociem przechodził przez Jusenkou - włoski kobieciarz. Jakby miał mieć kłopotów... W wiosce odbywał się właśnie turniej sztuk walki, główną nagrodą był suto zastawiony stół. Wygodni wędrownicy nie zasnawiając się zbytnio nad pochadaniem potraw ze stół (nie bójmy się mocnych odcień) ośle trofeum do nastawnego okruszka. Zwycięzcy turnieju fioletowo-włosa Shampoo, zażądała wyjaśnienia. Ranma będący skurak w swoim żeńskim wcieleniu odpierał, że gdyby walczył w turnieju, to nagroda tak czy inaczej należałaby do niego. Oczywiście musiało dojść do pojedynku, z którego zwycięsko wyszedł nasz bohater. W nagrodę dostał od Shampoo... buziak. I to nie był jedyny. Zgodnie z prawami amazońskimi jeśli kobieciarz zwyciężył mężczyznę, musiał go podbić. Jeśli zwyciężyła kobieta, należało ją odziesiąć i skrócić o głowę. Miła perspektywa... Pogoń zakończyła się w doko Tendo, gdzie Ranma (tym razem w męskiej postaci) znokautował Shampoo. No i się narobiło. Shampoo miała teraz obowiązek zabić Ranmę dziewczynę i posłubić Ranmę-chłopaka. Rzecz trudna do pogodzenia. Shampoo opuściła Japonię i trać ciach, że podczas treningu z babcią Cologne skłapała się w źródle, które w zamian podarowało jej kciuk skórkę (przypominam, że Ranma obsesyjnie obawia się kotów). Shampoo prowadzi obecnie do wspaniałej z babcią "Kawami pod Kotem".

Opa! Ale z cieniem kawał!



Pobiciem ich, bo zabrali mi Alfreda - o to nieścisłałwa!

Kocia wojownicza jest szczupłej budowy ciała i ma rozpuszczalne fioletowe włosy upinane kłopotliwymi broszkami i lilauszkami. Mówi prawnym, pełnym bezokolicznych dialektów. Ubrana się wyłącznie w tradycyjne chłopskie zastawy. Jako kot nosi obróbkę z dzwoneczkami. Jej umiejętności w walce wręcz dorównują jej umiejętnościom kucharskim. Toż często usiłuje względem Ranmy zastosować zasadę - "przez złość do serca". Z wiadomych powodów nieawidzi Akane - odrzucając na bok prudenę czasami usiłują ją zabić... Do jej najgorszych wrogiń należy Moussa, który przywędrował z nią z Chin.

MOUSSE - Urodzony w Chinach w pobliżu wioski Shampoo jest skazany na małżeństwo z jedną z amazońek i od kiedy skończył 3 lata usiłuje pokonać którąkolwiek z nich. Zakochany w Shampoo z uwagi na prawa włoski, nie ma szans na jej podbić dopóki nie pokona jej w pojedynku. Po kolejnej porażce Moussa wyruszył i adem Shampoo do Japonii, gdzie z kolei wyzwał do walki Ranmę-dziewczynę wierząc, że w ten sposób zdobędzie swoją wymarzoną miłość. Prawdą mówiąc nie wiadomo jak pojedynek by się zakończył, gdyby z pomocą Ranmie nie przyszedł kolega Kodochi, który "przypadkiem" rozgniół okulary Moussa. Po powrocie do Chin na wpół oślepił chłopak wpadł do źródeł w którym utonął kaczka. Co ciekawe w postaci kaczki Moussa ma dużo epizy wzrok. Z czasem podjął się pracy kelnera w kawiarence prowadzonej przez Shampoo. Moussa jest wysokim szczupłym chłopkiem o długich czarnych włosach opadających mu do połowy pleców. Noszą białe chłopskie ubrania. Na nosie ma nieodłączne okulary o szklach grubości dwa butelki. Pozbawiony wzroku (patrz: okularowi Moussa staje się zupełnie bezradny, myląc twarz i wpadając na co i na kogo popadnie. Ten niegroźny wizerunek młodzieńca jest adeptym "czarnej magii", którą bez skrupułów stosuje w walce. Do perfekcji opanował technikę "Białego Łabędzia" i jest w stanie załatwić przeciwnika szybciej niż gość za uwadzy że już go nie ma. Prócz tego stosuje tradycyjne uzbrojenie tj. miecze, włócznie, maczugi, lachuchy chociaż nie równo uwielbia stosować tzw. "brudne sztuczki" w postaci np. sztyglów ukrytych w butach... Ciągłe nieszczęśliwie zakochany w swojej krajance wierzy, że w końcu i do niego uśmiechnie się szczęście.

COLOGNE - Z pozoru starowinka oczekująca zgonu ślika, zasnawna, z długimi siwymi włosami przypomina podskakującego na lasce gremilina. W rzeczywistości mimo ukończenia 103 lat babcia Cologne jest jedną z najwarszych, najgroźniejszych istot stających po ziemi bogów. W młodość przegrała tylko jeden

pojedynek... Z kim? Z Hapoposi naturalnie. Zda się, że staruszek podkochiwał się w niej. Zresztą to by pory dwie starowinki sprządały czasem wrażenia najbardziej zwyczajnych istot na akana. Pomaga Shampoo w znalezieniu odpowiedniego miejsca. Jest w stanie nieźle narazbić, być tylko postawił na awanturę. Do Ranmy nie zwroca się inaczej niż "Przyszyj zięciu". Przez pewien czas jej uczniem był Ryoga. Jak już wspominałem Cologne jest zasławioną staruszką, u której słońca, dzie w zawoły z ciągłe sprawnym umysłem. Ubrana się na zielono. Jest spiekobierczynią, kłęczącej sobie ponad 3000 lat sztuki walki, która umożliwia jej robienie sztuczek niedostępnych zwykłymu amerykańnikowi.

KUNO "BŁĘKITNY GROM" TATEWAKE - Do boku przystojny 17-letniak noszący dumną ksywkę "Błękitny Grom Gimnazjum Furinkan". Jakoby potomek samurajskiego rodu co za tym idzie, mistrz i kapitan szkolnej drużyny kendo. Ryoga nie rozstał się ze swoim bokenem. Poza tym szef szkolnego samuraju. Zakochany w Akane. Niezależnie od oczywistej bo dziewczyna z reguły.



nienawidząca mężczyzn nie ma zamiaru robić dla niego wyjątków. Oczywiście z tego powodu nieawizji Ranmy, czyli potencjalnego narzeczonego swojej miłości. Uczucie to jest uzasadnione do końca: kąpiel w kałużach, która zakończyła pierwszą próbę sił. Kolejny pojedynek (również w kałużach) zakończył się dość niespodziewanie. Wpukany do wody Ranma zareagował jak należało. Zmienił płeć... No i stał się. Ranma stał się drugą wielką młodością szkolnego m. świata. Skończyło się to skupowaniem zdjęć wiadomego pochodzenia od Nabiki. Z wyglądu Tatewaki jest wysokim, mocno umięśnionym młodzieńcem o ciemnej grzywie włosów spadających mu na oczy. Chodzi ubrany w ciemną hakama i niebieską haori. Oczywiście w ręce ścisła drewniany miecz, który w jego wypadku jest również groźny jak stalowy oryginał. Uwielbia się kwiczośle wyrażać rzucając setkami cytatów (zwłaszcza fragmentów monologów Shakespeare'a). Mimo że z czasem przekonuje się, że Ranma i Ranka to jedna osoba, wciąż wierzy, że ma jakieś szanse u "rudowłosej" dziewczyny z warkoczami.



KUNO "CZARNA RÓŻA" KODACHI - 16-letnia psychopatkka i siostra Tatewaki ego. Jest mistrzynią wojennej gimnastyki akrobatycznej. Jej pierwsze spotkanie z rodziną Tendo nie należało do najszczęśliwszych. Uczennice szkoły Furinken namówiły Akane, by wzmocniła ich drużynę gimnastyczną w zawodach międzyszkolnych. Panna Tendo wyraziła łaskawie zgodę choć z mocno egoistycznych pobudek. Chcąc się po prostu zmierzyć z Kodachi. Oczywiście nim doszło do oficjalnego spotkania Kodach zastatkowała Akane w jej sypialni. Poważający błąd. Spotkanie Kodachi z Ranmą to całkiem inna historia. W poszukiwaniu Akane panna Kuno zapadła się w okolicie dojo i stanęła na drodze Ranmy i jej przyjaciół. Kodachi-Ryogę. Szokada, że nie stanęła na torach naprzeciwko nadciągającego potężnego. Na pewno mniej by bała się, że to goły dosiad do siebie ujrzała pochylonego nad sobą potomka rodu Saotome. Trudno nie darować. Miłota od pierwszego wejścia. Z powodu kontuzji Akane losy herbiej, byłoby przesadzone, gdyby nie Ranma. Zwykłego waleki (z Ryogą w formie P-shan umieszczonym na długim łańcuchu), mamy sytuację odwrotną niż w przypadku Tatewaki. Kodachiocha Ranma i najchętniej oskalpowałaby Ranę. I tak to zadowolił odzawstwo Kuno? Wzruszenie Kodachi jest naprawdę kawał. Wysoka, szczupła, długowłosa brunetka zacięta w konak ogon. Niemal zawsze parady w zielonym lub bordowym trykocie. Jako broń używa gimnastycznej wstęgi, która w jej rękach pełni rolę bicia. Prócz tego miłe jej sercu są: trucizny i narkotyki (sama z nich nie korzysta). Biega z różą w zębach zostawiając za sobą smugi czarnych pletków. Co do zachowania to hmm... Przydomki psychopatkki i szalawki uznaliby pewnie za komplement. I na koniec jej śmiech... Kto go nie słyszał, niech sobie przypomni jak śmieje się Nasga ze "Slayersów"... prawdziwa pieczęć dla Jazu.

POCZĄTEK

DR TOFU ONO

- Sympatyczna latotka służąca rodzinie Tendo poradą medycyny. Specjalista od Shiatsu (odmiana akupunktury, w której igły zastępuje siły uścisków) oraz od chiromancji. Człowiek troskliwy do przesady, dodatkowo szalenie i beznadziejnie zakochany w Kasumi. Na ogół jej widok wywołuje u doktora bądź napad szaleństwa, bądź katastrofę. Tofu Ono łączy w sposób wizualnie zupełnie pozbawiony sensu. Polega on na ogół na wyprzywaniu, stosów recept na dzwonecznik lekarstwa. Jego pacjenci obawiają się go nieco. Ich obawy wzrastają zwłaszcza wtedy, gdy Kasumi przynosi doktorowi posiłek, bo wtedy pan doktor jest im w stanie zaaplikować nawet mieszankę strychniny i nitrogliceryny.

UKYOU KHOMI - Jeszcze jedna potencjalna narzeczoną Ranmy. Jej ojciec, będący właścicielem wytwórni Okonomiyaki proponował Genma Saotome rękę córki jako narzeczonej Ranmy nim ci jeszcze wyjechał do Chin. Mimo, że chłopak miał już narze-

zonę, ojciec Ranmy nie mógł się oprzeć ilości potraw, które dostał przy okazji tej umowy. Potem w drodze wyrzucił dziewczynkę. Ukyou z Ranmą spotkała się po 10 latach w Furinken HS. Była już wtedy uznaną artystką wojenną i oczywiście nadal kochała swojego byłego saraczonęgo. Ukyou jest wysoką atrakcyjną dziewczyną, często uderzającą się jak chłopak. Łatwo ją poznać po stalowej łopacie piekarskiej, której rekojęść wystaje zza jej pierś. Jest świetną kucharką, a jej specjalnością są oczywiście Okonomiyaki. Nieszcześnie rokochana po uszy w Ranmie.

HINAKO NINOMIYA - Nauczycielka angielskiego w Furinken HS. Jako mała dziewczynka była bardzo chorowita. Do czasu aż uzdrowił ją Happosai. Storuszek zakradł się do szpitala w poszukiwaniu blizny pielęgniarce, a przy okazji przy pomocy Shiatsu i treningu przedstawił metabolizm młodej Hinako. Nauczył ją również wytworzyć bojową aurę, która odbiera ludziom energię i siły vitalne. W filmie występuje bądź jako niewieśka kobielka o marcie ach nastolatki bądź jako seksowna dorosła kobieta. Ubiiera się w żółtą sukienkę. Do wywołania aury używa okrągłych przedmiotów takich jak monety, obrączki lub obręcze do koszykówki.

A teraz po prezentacjach przejdźmy do wspomnianych już wczesnej OAV. Dostępna są to trzy kasetety z których każda zawiera dwa epizody.

KASETA 1 - "LIKE WATER FOR RANMA" Epizod 1 - "Akane vs Ranma - I'll be the one to inherit mother's recipes"

Początek tego odcinka to prawdziwa kęska dla domu Tendo. Akane znajduje w zapomnianym pudełeczku notatkę jej matki. Kasumi rozpoznaje w nich przepisy kucharskie, na których bazie ich nieżyjąca rodzica tworzyła prawdziwą potęgę żywiołową. Powraca wspomnienie z czasów, gdy Kasumi pomagała matce w kuchni wylewając co popadnie, powodując niewielkie pożary, spalając na popiół potrawy mięsne. Gdzie to wspomnienie na początku tragedii? Dopiero będzie... Ołóż Kasumi rozchorowuje się poważnie i łąduje w łóżku. Natomiast Akane postanawia, że z księżką matki podola obowazkom kuchennym. Horror. Pierwszy posiłek kończy się n. e. małym wytręciem wszystkich biesiadników. M. mo. groźby seppuku Ranma decyduje się uciekać do matki. Problem w tym, że Akane nikogo nie wypuszcza z domu. Na szczęście w n. e. szczęście J. z awia się pani Nadoka Saotome. Oczywiście Ranma. Genma szybko skaczą do sędzawki. Pani Saotome (ku udzie wszystkich obecnych) obiecuje przygotować posiłek. N. e. estety pomagać jej ma Akane i Ranka (czyli damski Ranma). Na nieszcześnie dla panny Tendo. Ranma przejął się swoją rolą (i stwierdzeniem matki, że będzie kiedyś świetną żoną) i wszystko robi lepiej, od n. e. Powinno się zobaczyć, jak się to skończyło. A tak przy okazji nie wkładacie nigdy sutowych jajek do kuchennej mikrofalowych.

Epizod 2 - "Stormy weather comes to school Growing up with miss Hinako"

Bójkę między uczniami przerywa, ku zdumieniu agresorów, pojawienie się...

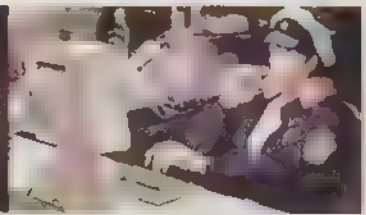
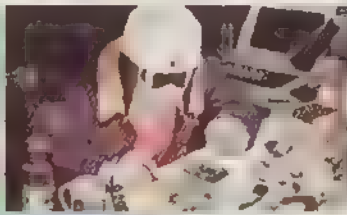
A to zdjęcie moich misiek. Uwaga! ten sezon po prawej stronie damski b. e. z. g.



Wa will kles you hjesa hjesa. Za co, przecież byłem grzeszny!

nie się małe, kob. atki. Dodatkowo zaatakowana mała istotka posługując się magiczną techniką wysysa z chłopaków energię i odchodzi jako wyśniale zbudowana (echt!) dorosła kobieta. Następnego dnia okazuje się, że nieznajoma jest nową nauczycielką w Furinken HS. Dodatkowo uczy w klasie Ranmy. Nikt nie wie dlaczego w dziewczynie o imieniu Hinako zachodzą zmiany postaci. Nowym "przeciwieństwem" nauczycielki staje się Happosai. Goniony przez bandę rozwrzeszczanych dziewcząt z nieodłącznym workiem pełnym bielizny, zostaje powa ony po użyciu tajemniczej techniki, w której nieposłuszną rolę zdaje się odgrywać 5-cio jenowa moneta. Ranma kradnie pieniądze, ale nie potrafi znaleźć jego zastosowania. Happosai przywany przez wiatr (ofiary Hinako zmieniają się czasowo w wysuszone śc. ereczki) wyjaśnia mu, że to on nauczył Hinako tej techniki i tajemnica nie polega na użyciu monety, ale na zmianie metabolizmu osoby, która jej używa. Jednocześnie zdradza mu tajemnicę punktów energetycznych, na ciebie człowieka, które pozbawia Hinako jej umiejętności. Rozpoczyna się polowanie.





ON YOUR MARK

Słowa i muzyka: Aska
Aranżacja: Taisuke Sawachika

soshite bokurawa itsumono egaoto sugarade
bukorini mamireta fukuo harania

konotoo hanasaba otosae tatenai
ochiteyuku koinwa nidoto kaerana

kimito boku naranade
yosakeo omuitemita itensha

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazen yarareta

On Your Mark bokuraga soredemo yamenainowa
yumeno shamen magete ikeshina kigasurukara

soshite bokurawa kokorono chisana akichide
tagaiu funotoshita kotobano yuhdachi

kotaeo dasana! sorega kotoe no yohna
haninokita tokcino moio yomu yohna

kimito boku subeteo
mitomete shimaunawa mada wakauguru

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazen yarareta

On Your Mark bokuraga koreo nakusenainowa
yumeno sinzoh megakete bokurata yobiautame

soshite bokurawa

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazen yarareta

On Your Mark bokuraga soredemo yamenainowa
yumenoshamen magete ikeshina kigasurukara

On Your Mark itsumo hashiri daseba
hayarino kazen yarareta

On Your Mark bokuraga koreo nakusenainowa
yumeno sinzoh megakete bokurata yobiautame

Oh... soshite bokurawa

spotykają przeznaczenie w kilkukilometrowej otchła-
ni

deja vu. Widzimy ponownie wszystkie zdarzenia. Policjanci znajdują Anioła, wkradają się do laboratorium, alarm, ucieczka korytarzem, ciężarówką... policyjna obława, desperacki krok Aski... wybuch pojazdu patrolowego niszczy most, i pośród odłamków betonu i metalu auto zaczyna spadać. To już koniec. I Nagie aktywowane zostają silniki odrzutowe umieszczone w podwoziu ciężarówki. Pojazd unosi się i z impetem wpada w błąd mieszkalny. Dwoje osłupiałych starszków widzi, jak z nową wątpliwą "ozdobą" ich małego mieszkania wyskakuje dwóch mężczyzn z Aniołami na rękach.

...tunel prowadzący na powierzchnię. Złote alfa romeo wiezie policjantów i dziewczynę. Mijają ostrze-

gawcze napisy "Uwaga! światło słoneczne" i "Życie nie zagwarantowane". Ziemia wokół wylotu tunelu jest jałowa, ale dalej rośnie już trawa. Droga prowadzi wśród zielonych pól. W tle widać budowle reaktorów atomowych. Widać także sarkofag z początku filmu - dziewczyna powoli rozkłada skrzydła. Chage trzyma ją za rękę, całuje jej dłoń, Aska, siedzący za kierownicą macha na pożegnanie... Chage rozluźnia uchwyt, Anioła wzbija się w powietrze, wlatuje ku niebu, ku wolności... Wkrótce znika w błękitach... w dole samochód zatrzymuje się na poboczu, policjanci patrzą w niebo, zatrzymując dla siebie ostatnie wspomnienie Anioła, coraz spokojniejsza muzyka milknie, pozostawiając uczucie niedosytu...

CZAS REFLEKSJI

Jedną z kilku najbardziej fascynujących rzeczy w "On Your Mark" jest to, że Miyazakiemu udało się wykreować cały świat, chociaż nie miał on zbyt wiele czasu, by go zaprezentować. Historia przedstawiona w filmiku jest siłą rzeczy dość prosta, ale rekompensują to sposob, w jaki zostaje opowiedziana i emocje, jakie przekazuje widzowi. Jest to jeden z najciekawszych, o ile nie najciekawszy, pod względem scenariusza videoclip. Ale o co w nim dokładnie chodzi? Najpierw spytajmy samego autora.

W wywiadzie, którego udzielił Animage w sierpniu 1995 roku (**), Miyazaki powiedział, że OYM jest historią świata po tzw. fin de siècle ("koniec wieku", czy dekadentyzm się kłania). Świata opanowanego przez skażenie radioaktywne i choroby. Co więcej, Miyazaki wierzy, że taki czas nastanie. Zrobił film, myśląc o tym, jak będzie wyglądało życie w takim świecie. Jak powiedział świadomie dokonał "błędnej" interpretacji słów piosenki. "Myślę, że w takich czasach ludzie będą bardzo konserwatywni w kwestii krytykowania systemu, choć także staną się anarchistami. To dlatego, że ciągle myślą, iż mają rzeczy do stracenia, ale jeśli stracą wszystko, staną się anarchistami i zaczną umierać jak psy. A my używamy "narkotyków", "sportów zawodowych" lub "religii", aby odwrócić uwagę od takiej rzeczywistości, nieprawdaż? I taka postawa stanie się powszechna. I pomyślałem, że to była piosenka, która wyraża to, co chciałbyś powiedzieć, by ukryć taką postawę przed władzami w takich czasach".

Problem środowiska naturalnego jest tematem często poruszonym w filmach Miyazakiego ("Nausicaa", "Mononoke Hime"). Podobnie jest w "On Your Mark". Oto świat pogrążony w chaosie, rękawy choroby, śmiertelny skażenie promieniami radioaktywnymi, promieniowaniem i trąf ołowiem... i, paradoksalnie, przyroda uwolniona od obecności człowieka jest wreszcie bezpieczna. Niczym w Czarnobylu po ka-

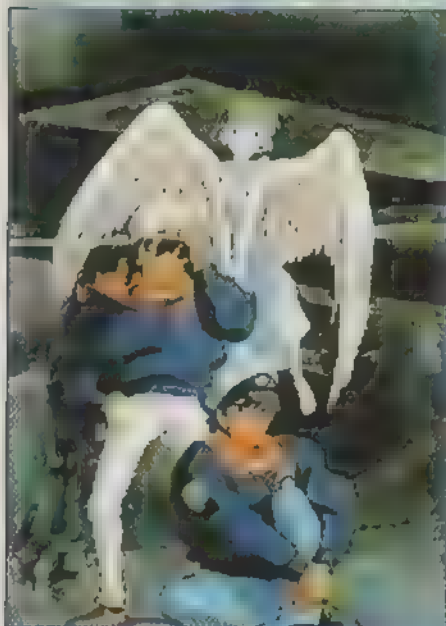
tastrofie reaktora w 1986 roku (sarkofag w tle spokojnej wioski nawiązuje do tego wydarzenia), skażony teren staje się czymś w rodzaju sanktuarium natury. Człowiek zostaje zepchnięty do podziemnych miast, ale flora spokojnie żyje na powierzchni. A tak mówiąc na marginesie, Miyazaki nie uważa, że w rzeczywistości ludzie zamieszkają w takich miastach, nie będą w starcie. "Myślę, że będą żyli na powierzchni, cierpiąc z powodu chorób" i jeszcze mały drobniaczek, na jaki zwróciłem uwagę. Widać, że ludzie nagle się nie zmieniają. Oto, żyjąc w zniszczonym na skutek dewastacji, środowiska świecie, główni, wiodący pozytywni bohaterowie palą papierosy. Choć z drugiej strony może jest to tylko symbol wońności wyboru i sprzeciw wobec coraz bardziej rasistowskich zakazów palenia? Jakby na to nie patrzeć, szlag trafia "wychowawczy wydziewek filmu" (i to jest jego kolejną zaletą, hehe, brak tego moralizowania. Nie napiszę, jak u kogo).

Kim jest Anioł? Oto, co mówi na ten temat Miyazaki. "Ale, nie powiedziałem, że to jest anioł, a może ona była tori no hito (człowiek-ptak). To nie ma znaczenia". Dobra, dobra, jak dla kogo. "Policjanci" i "Anioł" - przeprowadzającemu wywiad przypominało to dzieła Mamoru Oshii. Każdy oglądał "Ghost in the Shell" pamięta zapewne scenę ataku smigłowców na Motoko. Widziała spadające anioły pióra, jeden z ulubionych "rekwizytów" Oshii-sama. Anioł Miyazakiego jest piękny w swej niewinności: młoda dziewczyna, wszystko w niej, jest takie idealnie czyste, nieskażone złem.



uśmiech, spojrzenie, nawet sukienka, ładna mimo swej prostoty (a może dzięki niej). To wszystko sprawia, że nawet bez swych białych skrzydeł wyglądałaby jak całkowite przeciwieństwo tego chorego świata. Nie wiemy, skąd się wzięła. "Oshisan zawsze robi dużo o Aniele rodzącym się lub nie (chodzi zapewne o film Oshii'ego "Tenshi no tamago" - "Angel's egg" z 1985 roku), więc ja po prostu poszedłem do przodu i umieszcili ją w filmie" żartuje Miyazaki. Oczywiście, ktoś mógłby wyłamać znaleźć w panujące, radiacji, ale... nazwanie Anioła mutantem zabiłoby całą





poetykę filmu. Choć być może jest to prawdopodobne rozwiązanie. Ciekawie również, kim dziewczyna jest dla policjantów. Czy symbolizuje ona nadzieję w chaotycznym świecie? Ale ona odtąd je pozostawiając ich na ziemi. Jednak musieli ją wypuścić. (...) jeśli nie poddasz się całkowicie sytuacji, będziesz się trzymać swojej nadziei, nie pozwalając nikomu jej dotknąć, a potem będziesz musiał tę nadzieję wypuścić, wypuścić ją tam, gdzie nikt nie zdoła jej dotknąć" - mówi Miyazaki. To chyba najważniejszy przekaz filmu. Dlatego, chociaż policjanci i Anioł giną, dostają kolejną szansę. Mocno trzymają się swojej nadziei. Fakt, że powracają po śmierci, musimy zaakceptować tak samo jak istnienie Anioła. Choć znowu można poszukać "logicznego" wytłumaczenia. Kto czytał "Ubik" Philipa K. Dicka (a kto nie czytał - marsz do biblioteki!) (o tak - dop. Jed.), pamięta dziewczynę-espera Pat (psychotroniczkę, jeśli ktoś woli) której moc pozwalała na ingerencję w przeszłość, zmieniając zdarzenia. Anioł być może również posiada taką moc. To dla tych, co lubią, gdy wszystko jest poukładane. Reszta niech cieszy się pewną baśnią o OYM. Anioł odleciał... co stało się dalej z dwoma przyjaciółmi? - "Prawdopodobnie powrócą, by nadebrać policjantów. Nie wiem, czy będą mogli wrócić" - uśmiecha się Miyazaki. Co sprawiło, że tyle poświęcili dla tej ulotnej chwili? Wyrzuty sumienia? A może zwykła ludzka przyzwyczajenie, nie pozwalająca przejść obojętnie, może zakochał się w oczach Anioła. Jedyne momenty, kiedy okazują swoje uczucie dziewczynie, gdy ją wypuszczają na wolność, jeden pocałunek w dłoń, jedno spojrzenie... czy można kochać kogoś tak nierealnego? Teraz muszą wrócić do świata, z którego choroba Miyazaki mówi "Ostatecznie nie mamy innego wyboru niż zacząć tam. Nawet w chaotycznych czasach istnieją dobre rzeczy, które nas pobudzają. Jak powiedziała Nausicca: Jesteśmy ptakami, które latają raz za razem nad tamtym porankiem, kaszając i rwa".

Oczywiście, podobnie jak w przypadku poezji, możliwość odczytu OYM jest tyle, ile jej odbiorców. "Umieściłem tam wiele ukrytych rzeczy, ale skoro to jest film muzyczny, ludzie mogą o sobie interpretować, jak chcą" - mówi Miyazaki. ma całkowitą słuszość i to jest piękne. Spotkałem się z odbiorcą OYM jako historii dwóch przyjaciół (pozdrowiam tego drugiego!) nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności zakochanych w tej samej dziewczynie, którzy poświęcają to uczucie, by nie robić z jej (i swojego) życia piekła. I nie jest ważne, co tak NAPRAWDĘ "autor miał na myśli". Najważniejsze, by zmusiło to widza do myślenia, do przeżywania. Oglądając anime, nie nasilając się na bezmyślne gapienie w ekran. Poszukujcie ukrytych znaczeń, albo nawet odnieście do waszych własnych przeżyć. Tego mnie nauczyło "On Your Mark". I to mnie skłoniło do napisania tego tekstu. Zbyt często przechodzimy obok ważnych rzeczy, nie zauważając ich, za bardzo się spieszymy.

CHAGE & ASKA

Pewnie zastanawiacie się, kim są Chage i Aska. Piosenkarzami? Bingo! Ale nie są to pierwsi lepsi IDOLU, tylko doświadczeni wykonawcy z całkiem niezłym dorobkiem płytowym, bijący rekordy popularności nie tylko w rodzimej Japonii, ale w całej Azji.

Wracając jeszcze na chwilę do filmu OYM. Jak się pewnie domyśliliście, postaci policjantów są wzorowane na obu piosenkarzach, Chage ma swoje nieodłączne ciemne okulary, a także kubek ze swoim imieniem. Podobny zabieg (animowani bohaterowie wzorowani na wykonawcach) zastosowano w ciekawie animowanym teledysku duetu, Sly & Robbie "Superthruster" z tego roku (2000). A teraz poznajcie bliżej Chage i Askę.

Chage

Prawdziwe nazwisko: Shuji Shibata
Data urodzenia: 6.01.1958
Miejsce urodzenia: Kokura-ku, Kitakyushu, Fukuoka, Japonia
Grupa krwi: B
Ma starszego brata. Zonaty
Jego rodzice prowadzili japońską restaurację (właściwie robią to do dziś...). Gdy uczęszczał do wyższej szkoły średniej Fukuoka Dai-ichi, zainteresowany grą na gitarze wraz z trzema przyjaciółmi założył zespół. Wstąpił na Uniwersytet Ekonomiczny Fukuoka Dai-ichi.

Aska

Prawdziwe nazwisko: Shigeaki Miyazaki
Data urodzenia: 24.02.1958
Miejsce urodzenia: Fukuoka, Japonia
Grupa krwi: A
Ma młodszą siostrę. Zonaty
Jego ojciec był oficerem Sił Samoobrony. Aska jako mały chłopiec cierpiał na astmę. Był pokonany chorobą, w wieku 5 lat zaczął trenować kendo. Poświęcał mu cały wolny czas. Na kilka lat przeniósł się wraz z rodziną do Sapporo (jego ojciec dostał transfer). Gdy zaczął uczęszczać do wyższej szkoły średniej Fukuoka Dai-ichi, z pewnego powodu opuścił klub kendo. I wtedy spotkał muzykę. Wstąpił na Uniwersytet Ekonomiczny Fukuoka Dai-ichi i zapisał się do klubu muzycznego.

I CO DALEJ?

Chage i Aska poznali się w uniwersyteckim klubie muzycznym. Aska zaproponował, by razem wzięli udział w organizowanym przez Yamahę konkursie piosenki Pop-con. Dzięki wyteżonej pracy udało im się go wygrać. Było to w 1979 roku. Od tego czasu wydali 18 albumów studyjnych, 2 płyty koncertowe, 7 składanek, utwalając swoją pozycję na japońskiej scenie muzyki popularnej. Wywarli duży wpływ na innych artystów. Skomponowali ponad 200 piosenek, niektóre z nich stały się tak popularne, że weszły do repertuaru artystów z innych krajów, ażatyckich. Dochodziło czasem do sytuacji, że ich oryginalny utwór konkurował na iscie z coverem wykonywanym przez innego piosenkarza! Zasiadanie zdobył wiele nagród (za mało miejsca, by je wszystkie przytoczyć...), jak choćby w 1991 za album "Tree" (2,5 mln sprzedanych egzemplarzy) otrzymali Japan Gold Disc Award w sześciu kategoriach. Został dostrzeżony także poza Azją, skomponowali i wykonali główny motyw muzyczny niesławnego "Street Fighter" z Jean-Claudem (niestety, nawet ich muzykanie uratowała tego gniota... no cóż, Hollywood...). Rozpoczęli współpracę z zachodnimi muzykami. Aska, poza grą w duecie, rozwinął karierę solową, a Chage założył zespół "Multimax". Co roku ich płyty osiągają szczyty list sprzedaży w całej Azji.

Miyazaki: "Patrząc z perspektywy całej historii Ziemi, ludzkie problemy zawsze były niczym przeziębieniem".

Na zakończenie małe podsumowanie. Nie ma sensu chyba rozpisywać się o rzeczach oczywistych, takich jak niezwykła dbałość o detale czy najwyższą jakość animacji. To każdy widzi. Oczywiście, w filmie Miyazakiego nie mogło zabraknąć scen "biągania", z których słynie (pamiętacie lotorze?) Czy OYM ma wady? Nie wiem, sam żadnych nie znalazłem. Początkowy niedosyt wywołany małym rozmiarem filmu, gdy uświadomimy sobie jego kompetencje, żadnego zbędnego ujęcia czy gestu. Podziwiam ten film, k za niesłychanie wielki ładunek emocji, jaki został w nim zaklęty. I może się powtórzyć, ale to najlepsze 6:40 jakie w życiu widziałem!"

Shunno Michio

PS. Już wiecie, co to jest kultowe anime? To jest coś takiego, co ma sz 6:40, ale można o tym pisać i pisać, a tak nie wyczerpie się tematu.
PS 2. Odpowiedź na listy fanów. Tak, znam tekst OYM na pamięć. Ale ze względu na piękno mego głosu mam sądowy zakaz śpiewania.

Przypisy

Słowniczek: "poraził" (czesał włosy) - wprowadził w stan, w którym siedzi się z rozdzawioną głową (w ekstremalnych przypadkach dopuszczalna jest kapłania ślina), wzrokiem wbitym w ekran, a jedyną reakcją na próby nawiązania kontaktu przez głowę z zewnątrz jest zdawkowe "aha".

** Wszystkie cytowane przeze mnie wypowiedzi Hayao Miyazaki pochodzą z wywiadu, którego udzielił Animag. Jego tekst został przetłumaczony na angielski przez Ryoko Toyama i umieszczony na nausicca.net. Dzięki & my respect!

*** Do obejrzenia w Vivli. Ciekawostka: inna piosenka Sly & Robbiego, "Zen Concrete" jest zilustrowana świetnie zrealizowanymi i dobranymi do muzyki fragmentami anime "Ghost in the Shell". Ale to tak na marginesie.

Tekst ten dedykuję "Mojemu Aniołowi."



Posłuchaj szeptu swojego serca

Mimi wo Sumaseba Whisper of the Heart

Książki to całe moje życie. To właśnie dzięki nim poznaję wspaniałych bohaterów, przeżywam cudowne przygody i odwiedzam fantastyczne kraje... Moi rówieśnicy uważają mnie za mola książkowego, ale oni mnie nie rozumieją; zrozumieć może mnie tylko ktoś taki jak ja, Seiji. Kim jest Seiji? - tak naprawdę sama tego nie wiem - Seiji Amasawa - prawie zawsze znajduję to nazuisko na kartach bibliotecznych książek, które wypożyczam. To właśnie dzięki niemu oraz grubemu kotu o imieniu Moon, przeżyłam cudowną przygodę na jawie, odnalazłam miłość i cel swojego życia...

Shizuku ma czternaście lat, głowę nabita marzeniami i otoczona wizjami wspaniałych światów znanych z kart powieści. Shizuku jest bowiem kasycznym przykładem mola książkowego, który z wprost zadziwiającą szybkością pochłania wszystkie pozycje ze swojej miejscowej biblioteki... w sumie tutaj, nasza historia mogłaby się zakończyć, gdyby nie to, że już niebawem w życiu naszej bohaterki nastąpią przełomowe zmiany... Shizuku od dłuższego czasu nie daje spokoju pewien fakt - Na kartach bibliotecznych książek, które regularnie wypożycza, znajduje dane wciąż tej samej osoby - Seiji Amasawy - w głowie rozmarzonej dziewczyny pojawia się tysiące pytań i wyobrażeń o tajemnym czymś miłości ku książkom. Kto to taki? Jak wygląda? Kim jest ta tajemnicza osoba o imieniu Seiji? Czy jest to ktoś jej podobny? Ktoś, kto tak samo kocha czytanie jak ona? Ktoś, z kim mogłaby znaleźć wspólny język i rozwinąć nieporozumienia? Seiji kim jesteś Seiji...

Concrete Road

Pewnego pięknego i upalnego ranka Shizuku wybiera się na spotkanie ze swoją przyjaciółką Yuko. Wędrując znanymi ulicami rodzinnego miasta i zachwycając się wspaniałą pogodą, dociera do swojej szkoły. Szkolne boisko pełne jest roześmianej młodzieży. Chwilę później Shizuku jest już w szkolnym budynku i prosi paną Kosaka o przysługę - otwarcie szkolnej biblioteki... Gdy w ręce Shizuku wpada pewna tajemnicza książka, dziewczyna trafia na kolejną zagadkę. Okazuje się bowiem, że ta książka, którą przed nią nie wypożyczała, a jeszcze dziwniejsze jest oznaczenie na jej pierwszej stronie - pieczątką informującą, że książka ta jest darem z Kolekcji Amasawy - Amasawy? TEGO Amasawy? - kolejne pytanie bez odpowiedzi. Nauczycielka również nie potrafi pomóc Shizuku, lecz informuje dziewczynę o osobie, która na pewno będzie mogła jej na to odpowiedzieć - Siedzący tuż obok Shizuku zostaje nagie przerwane przez Yuko, która właśnie pojawia się w bibliotece.

Dziewczęta ślady, a w dniu szkolnego parku Shizuku sięga do torby i pokazuje przyjaciółce tekst piosenki zatytułowanej Concrete Road. A chwilę później, razem z Yuko zaczyna śpiewać. Dziewczynie głoski obu wykonawczyń sprawiają, że pierwsza próba wypadła obiecująco. Jednak Shizuku jest przeciwnego zdania - nie jest do końca zadowolona z tłumaczenia. Śięga więc do torby raz jeszcze i wręcza Yuko nowy tekst, który nosi tytuł Concrete Road, i jak się okazuje - jest parodią słów śpiewanego przed chwilą przeboju. Obie śmieją się zachwycone. W pewnej chwili Yuko zwierza się Shizuku ze swojego problemu - dostała list miłosny od wieloletniego przyjaciela, a wyrażając od zakłopotania, przyjaciółki więcej informacji domyśla się, jednak że Yuko jest zażenowana.

w kimś innym. Sprawa staje się jasna, gdy w tej samej chwili pojawia się klasowy kolega obu dziewcząt - Sugimura - zakłopotanie Yuko sięga zenitu... Shizuku biegnie za szybko oddalającą się przyjaciółką i w pośpiechu zostawia na ławce książkę z kartką zawierającą tłumaczenie słów piosenki.

W drodze powrotnej obie przyjaciółki są tak zafascynowane zaistniałą sytuacją, że dopiero po pewnym czasie Shizuku zauważa brak książki. W pośpiechu zegnana się z Yuko, wraca do przyszłokolejnego parku. Gdy przybiega na miejsce widzi, że ktoś siedzi na ławce, na której jeszcze niedawno rozmawiała z Yuko. Z zainteresowaniem podchodzi bliżej i widzi nieznajomego chłopca, który czyta pozostawioną przez nią książkę. Tajemniczy czytelnik oddaje zgrubę i przy tym zachowuje się dość nieuprzejmie. O Shizuku tyłaby w stanie znieść taką dawkę bezczelności ze strony nieznajomego imperyanta. W chwili, gdy słyszy krytykę tłumaczenia słów piosenki, wzburza się nie na żarty. Wracając pełna złości i rzuciła gromami w kłębny nieznajomego. Uspokaja się dopiero w domu, gdy po otwarciu książki ponownie trafia na tajemniczą pieczęć Kolekcji Amasawy. Amasawy Amasawy dziewczęcy jej w głowie kim jest... Amasawa.

"Kto więc, co zakręcił bliska kryje
Drzwi tajemnicy, dziwną ścieżkę
Tylem ja razy w życiu migał,
Az przyjdzie chwila, gdy narzęcie
I wazę, i się drogą mias,
Iam, dąk, księżyc, tam się chowa
I zaprowadzi mnie z daleka,
Tam, skąd nad ziemią słońce wstaje."

J.R.R. Tolkien, "Władca Pierścieni"

"(...) Płoną z ciekawości pobiegła na przetrą przez pole za Białym Królikiem i zdążyła jeszcze spojrzeć, że żuk w sporej norze pod żywopłotem. (...) "

Lewis Carroll, "Alisa w krainie czarów"

Cudowna podróż Shizuku

Kolejny dzień jest równie ścisny jak poprzedni. W dniu nowych obowiązków, jak zwykle narzuconych przez surową siostrę Shizuku, wybiera się do miejskiej biblioteki, w której pracuje jej tata. Oczywiście dostarczenie posiłku swojemu rodzicowi nie jest jej jedynym celem. W końcu podąża do miejsca, gdzie jest pełno książek... Shizuku, zmierzając na najbliższą stację metra, wsiada do pociągu i rozpoczyna swoją cudowną podróż.

W pewnej chwili sposzega grubego kociraka. Samotny kot podróżujący metrem? A do tego kot wskakuje na siedzenie obok i obserwuje przesuwający się za oknem krajobraz... w głowie Shizuku zapala się dziwna iskra - jej romantyczna natura zaczyna natychmiast budzić się do życia. Ciekawość sięga gwiazd, gdy Shizuku zauważa, że tajemniczy kot wysiada wraz z nią na tej samej stacji. Rozpalona z ciekawości biegnie za tajemniczym podróżnikiem i widzi, jak ten pewny siebie przechodzi przez ucieczkę, korzystając z przejścia dla pieszych. Czyżby też zmierza do biblioteki? pyta samą siebie za ntrygowana Shizuku. Niestety, gdy dziewczyna oddala się od centrum, gubi "trop", lecz... tylko chwilowo, bo w pewnym momencie zauważa tajemniczego zwierzątko idącego po murze. Podążając za grubym kocirakiem ucieczką, zakamarkami willowego przedmieścia Shizuku trafia na do dziwniejszego i najwspanialszego zarazem sklepu, jaki w życiu widziała. Trudno nawet nazwać to miejsce sklepem, gdyż mieszczące się w cichej uliczce pozbawione jakichkolwiek znaków zastawione przepięknymi antykami pomieszczonymi wspaniałe magiczne miejsce, w którym zatrzymał się czas. Oczarowana tym odkryciem Shizuku nadejmuje podążając za kotem, staje na progu ostrożnie zagłębła do środka. Pusto. Półmrok. Cisza. Wśród wielu wspaniałych przedmiotów zgromadzonych w tym przedziwnym miejscu znajduje się jeden, który natychmiast zwraca uwagę dziewczyny - figurka kota. Statuetka stojąca na stole wydaje się emanować jakąś dziwną energią. Zauważona jej piękną dziewczyna prawie nieświadomie wchodzi do środka, zbliża się do figurki, przez chwilę nie może się oprzeć wrażeniu, że nierzadko statuetka i gruby kot, który ją tutaj przyprowadził, to ta sama

耳をすませば



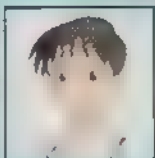
Shizuku Tsukishima (Yuko Honna)

Shizuku Tsukishima (Yuko Honna) jest dziewczynką, która nie lubi być w centrum uwagi. W szkole jest cichą, samotniczką, która nie ma przyjaciół. W domu jest samotniczką, która nie ma przyjaciół. W szkole jest cichą, samotniczką, która nie ma przyjaciół. W domu jest samotniczką, która nie ma przyjaciół.



Seiji Amasawa (Issel Takahashi)

Seiji Amasawa (Issel Takahashi) jest chłopakiem, który jest bardzo popularny w szkole. Jest bardzo popularny w szkole. Jest bardzo popularny w szkole. Jest bardzo popularny w szkole.



Nishi Shiro (Keiju Kobayashi)

Nishi Shiro (Keiju Kobayashi) jest chłopakiem, który jest bardzo popularny w szkole. Jest bardzo popularny w szkole. Jest bardzo popularny w szkole. Jest bardzo popularny w szkole.



Yuko Harada (Malko Kayama)

Yuko Harada (Malko Kayama) jest dziewczynką, która jest bardzo popularna w szkole. Jest bardzo popularna w szkole. Jest bardzo popularna w szkole. Jest bardzo popularna w szkole.



Sugimura (Yoshimi Nakajima)

Sugimura (Yoshimi Nakajima) jest dziewczynką, która jest bardzo popularna w szkole. Jest bardzo popularna w szkole. Jest bardzo popularna w szkole. Jest bardzo popularna w szkole.



Metem tu życiowej przygodzie



osoba. odpowiedział na jej pytanie wydaje się być dziwny refleks w oczach dostojnego kota, który przez chwilę wygląda jak gdyby miał ożyć. Dla Shizuku to właśnie się stało. Z hipnotycznego zamyślenia wyrwa ją starszy pan, który nie wie, skąd, nagle pojawia się w pomieszczeniu. - Możesz tułać, zostać. Zapewnia nieco zakłopotaną dziewczynę - Baron się nudzi. Baron ???

Chwilę potem zachwycona Shizuku ma okazję zobaczyć w działaniu wspaniały zabawkowy zegar istniejący w świecie, który nie dręczy zachwycającą pięknym swojego wykonania, to na dodatek kryje w sobie romantyczną opowieść o niespełnionej miłości. Prezentacja zostaje nagle przerwana, gdy Shizuku uświadamia sobie, że jest już spóźniona - przecież miała iść do biblioteki! Wybiega, skazano na pyłając czy może tu wrócić przy okazji zostawiając torbę z positt em dla taty...

Jest szczęśliwa! Nie dość, że odkryła tak wspaniały miejsc, to jeszcze znajduje się ono blisko biblioteki, a więc będzie mogła zaglądać tutaj częściej! To takie ekscytujące, zupełnie jak w powieści - oszaloniona sporą ilością cudownych przeżyć Shizuku, dociera w końcu pod bibliotekę... nagle słyszy swoje imię! Gdy odwraca się widzi chłopca na rowerze, tego samego, którego spotkała w przyszkolnym parku! Czego on może od niej chcieć?! - okazuje się, że tajemniczy chłopak przywodzi Shizuku, pozostawioną w sklepie torbę ze śniadaniem, gdyż starszy pan, którego niedawno poznała Shizuku, jest jego dziadkiem. Zaskoczenie Shizuku jest kompletne, gdy dostrzega na bagażniku roweru chłopca, kota tego samego, który przyprowadził ją do sklepu po takiej dawce przeżyć na Shizuku nie robi już nawet większego wrażenia. Uwaga na temat jej rozróżnienia oraz słowa znanej jej piosenki... Concrete Road.

W bibliotece, podczas wyszukiwania książek, Shizuku po raz kolejny tra-

fia na znane nazwisko i po raz pierwszy kojarzy je z tajemniczym chłopcem. NIE! To nie może być ON! - nie ktoś tak nie tak go sobie wyobraża!

Na drugi dzień po lekko dochodzą do spotkania Shizuku i Sugimury. Oboje próbują wyjaśnić sobie pewne sprawy. Shizuku mówi przyjacielowi o miłości, jaką żywi do niego Yuko, Sugimura natomiast wyjawia swojej koleżance z klasy coś bardziej szokującego. Shizuku nie była gotowa na taką wiadomość - nie od kogoś kogo zawsze uważała i nadal uważa za przyjaciela.

"Gdy człowiek wspomni czas, kiedy kochał, zdaje mu się, że nie się oddał, już nie zdarzyło

Maurice

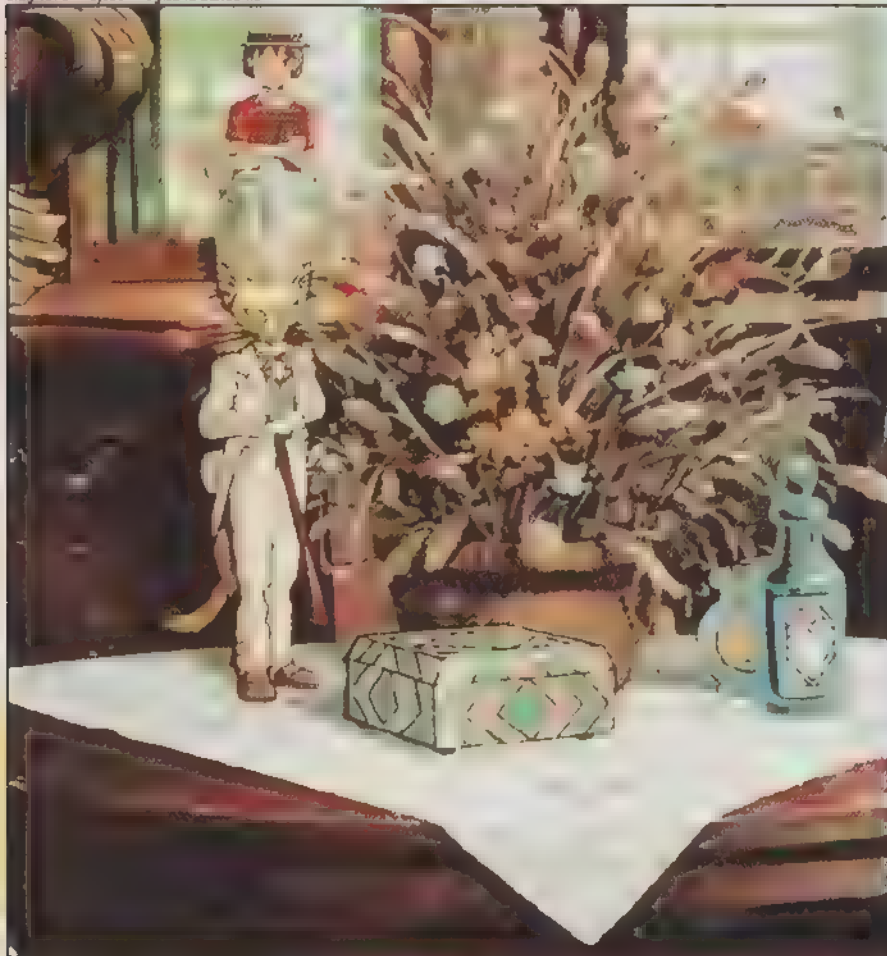
Miłość

Shizuku, znowu odwiedza antykwariat, znowu stała zamknięta drzwi. Nieco zdziwiona ostatnimi wydarzeniami siada pod sklepem i prowadzi jednostronny dialog ze znajomym grubym kociakiem, odnosi wrażenie jak ejs dziwny z nim bliskości, czyżby byli aż tak podobni...? Kot ma na imię Moon, bo jest pełny jak księżyc w pełni - informuje zaskoczona Shizuku tajemniczy znajomy chłopak, który właśnie podjechał rowerem pod sklep dziadka. Shizuku dowiaduje się między innymi, że Moon tak naprawdę jest bezpański i ma wiele imion - chłopiec zaprasza Shizuku do środka. Oboje wchodziły nym wejściem i dziewczyna po raz pierwszy odkrywa wspaniały widok miasteczka, którego panoramę widać w dole z tyłu, część antykwariatu Shi-



Czy prawda nie przyjaźń może zastąpić miłość? Shizuku i Sugimura mają ciężką decyzję do zgłoszenia.

Magazyn mejsce, magiczna statuetka



zuku również po raz pierwszy ma okazję dokładnie przyjrzeć się statuetce Barona... jego snącym oczym „miejsca dla aniołów”.

Gdy słońce zachodzi a oczy Barona przestają isnić, Shizuku schodzi do pracowni lutniczej, męcząc się pod sklepem. Tam zastaje chłopca pracującego nad skrzypcami. Okazuje się, że uczy się on fachu lutnika u swojego dziadka, a przy okazji gra na skrzypcach. Oczywiście nerwana Shizuku nie może przepuścić takiej okazji – namawia chłopca do gry. Ten lekko po rytowany jej nieco napastliwym zachowaniem zgadza się, ale pod warunkiem, że Shizuku zaśpiewa. Domyślicie się już zapewne jaką piosenkę? Sytuacja znowu przyjmuje nieoczekiwany obrót, bo gdy chłopiec i Shizuku oddają się radośnemu koncertowaniu, w pracowni pojawia się dźwięk Seijego oraz jego dwóch, równie muzycznych kolegów. Wraz ze swoimi instrumentami włączają się do „akcji” i tym samym powstaje piękna interpretacja klasycznego przeboju... Jednak zakończenie owego mini-koncertu jest dla Shizuku prawdziwym szokiem. TO TY MASZ NA MIE SEIJI?!

Gdy Seiji wieczorem odprowadza Shizuku do domu, opowiada jej o planach związanych ze swoją pracą. W Shizuku gdzieś w głębi serca budzi się zazdrość, bowiem nagle uświadamia sobie, że jej esz-cze nie udało się odnaleźć swojego powołania. Dziewczyna po raz pierwszy słyszy od Seijego, że „o, tłumaczono Country Road tak naprawdę mu się podobalo”. Shizuku po raz pierwszy zaczyna zastanawiać się nad swoją przyszłością.

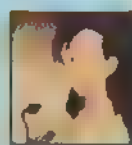
Kolejny dzień jest deszczowy. W klasie Shizuku wieść o spotkaniu z Seijim robi zawrotną karierę, a przysłowiowym „gwoździem do trumny” są odwiadzinny Seijego. Gdy chłopak wywołuje Shizuku z klasy, cała brać klasowa wyje z radości – ona ma chłopaka! – ach, ciężkie jest życie zakochanych nastolatków. Tym bardziej, że nieświadoma Shizuku zwraca się publicznie do chłopca po imieniu. Wiadomość od Seijego jest kolejnym ciosem dla dziewczyny – chłopak wyjeżdża do Cremony, do Włoch, na całe dwa długie miesiące, aby tam kon-

tynuować naukę (nie muszą chyba nikomu tłumaczyć, że w tych okolicznościach dwa miesiące to cała wieczność?). Oboje wychodzą na taras na dachu szkolnego budynku, dochodzi do pierwszych zwierzeń. Oboje zdają sobie sprawę, że są w sobie zakochani, chociaż każde z nich wyraża to w inny sposób... Okazuje się, że tak naprawdę znali się nie od dziś i nie dotyczy się to tylko Shizuku, która widywała dane Seijego na kartach książek, ale również Seiji znał Shizuku... nie od dziś... oboje przyrzekają sobie ciężko pracować i pamiętać o sobie – niezwykle romantyczną chwilę przerywa tłum kołogów i koleżanek z klasy Shizuku, którzy podsluchując pod drzwiami wypadają na taras szkolnego dachu, mimo, że sytuacja jest zabawna Shizuku.



O o m o s p z y g r o d a

Shiho Tsukishima (Yorie Yamashita) starsza siostra Shizuku, lat 19. Wzrywa szorstka i surowa dla swojej młodszej siostry. W zasadzie to właśnie ona sprawuje bezpośrednią opiekę nad Shizuku i wciąż przypomina jej o obowiązkach. Zawsze zaznacza, że obie z siostrą powinny pomagać w domu uczącej się matmie, i jest bezwzględnie surowa dla wszelkich uchybień, których dopuścił się Shizuku. Obie siostry reprezentują skrajnie odmienne spojrzenie na świat i tutaj być może tkwi przyczyna ich konfliktu. Shiho opuszcza dom, przeprowadza się do własnego mieszkania w miasteczku, gdy Shizuku kończy pisać swoją powieść.



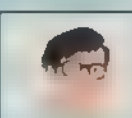
Asako Tsukishima (Muroi Shigeru)

mama Shizuku, lat 43. W umie niewiele jest okazji, aby ją zobaczyć. Przeważnie nie ma jej w domu. Studiuje, pracuje, a co za tym idzie, jest wiecznie nieobecna, a więc prawie cały ciężar prowadzenia domu spada na obie siostry. Mimo to interesuje się Shizuką, a podczas rozmowy z córką (patrz historyczna dla Shizuku rozmowa z rodzicami na temat jej przyszłości) przyznała się do podobnego postępowania w jej wieku. Fakt faktem, że Shizuku tylko dzięki wyrozumiałości rodziców mogła skończyć swoją powieść.



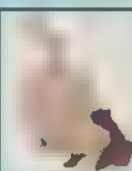
Yasuya Tsukishima (Tachibana Takashi)

ojciec Shizuku. Pracuje w miejscowej bibliotece, a jego hobby jest „zabawa w kronikarza” – a dokładniej mówiąc, spisywanie miejscowej historii. Wciąż zajęty, całkowicie oddany swojej pracy i swojej pasji, lecz podobnie jak mama Shizuku, również martwi się o swoją córkę i tak samo jak Asako jest bardzo wyrozumiały dla Shizuku, ufa jej, zostawia wolny wybór (to właśnie on stwierdził podczas „historycznej rozmowy”, że należy dać Shizuku szansę osiągnięcia jej upragnionego celu). Ciekawostką jest, że głos ojca Shizuku podłożył znany japoński dziennikarz Tachibana Takashi i chociaż powszechnie twierdzi się, że świetnie oddał profil tej postaci, ja uważam, że był najnudniejszym seiyuu w tym anime. A może właśnie o to chodzi?



Moon – wspaniały kot o wielu imionach (m.in. Yuta, i „włascicielach”). To właśnie dzięki niemu Shizuku trafiła do antykwariatu Nishiego. Trudno powie-

ścić o nim coś więcej, pozostawiamy go jako niezależny, pewny siebie i jest doskonałym słuchaczem dla zwierającej się Shizuku. Shizuku w pewnej chwili stwierdza, że charakter Moon i jej są do siebie podobne. Sali z kolei temu zaprzecza i twierdzi, że to niemożliwe, gdyż Moon jest w „połowie duchem” i w tym prawdy, ocenie sam, w każdym razie jedno jest pewne – to bardzo tajemniczy kot. Shizuku w pewnym momencie odnosi nawet wrażenie (pierwsze spotkanie z Baronem) że Moon i Baron to jedna i ta sama osoba. Jego imię w oryginalnej wersji to Bake Neko (Kawałki ma, 98 strona 47).



Baron Humbert von Jikkingen (Shigeru Tsuyuguchi)

„jest największym skarbem dziadka, nie jest na sprzedaż” – jak informuje Shizuku Sali. Faktycznie Nishiego, Barona zdaje się fascynować szczególnie więź (patrz: sen i opowiadanie Nishiego). W podtopy sposób Shizuku reaguje na statuetkę kocięcego arystokraty – w pewnym momencie Shizuku mówi, że odczuwa wielką ochotę przebywania w jego towarzystwie, lecz jednocześnie obchodzi się z Baronem z należytą ostrożnością i szcunkiem, bo wie, ile statuetka Barona znaczy dla Nishiego. Szczególnie wydają się fascynować Shizuku oczy Barona, które zwane są „miejscami dla aniołów” ze względu na swoje ciekawe właściwości odbijania promieni świetlnych. Baron jest również głównym bohaterem powieści Shizuku. Według tej historii Baron urodził się w krainie zwanej Avalade, gdzie ramięśnicy posiadają magiczne zdolności. Miał partnerkę o imieniu Luise (również w „zeczywistości” o czym za chwilę). Jak sam twierdzi – został wykonany przez ucznia, ale twórca włożył w tę pracę całe swoje serce – dzięki temu byli z Luise szczęśliwi. W tej całej historii kryje się swista isierka mistycyzmu, gdyż tworząc historię Barona, Shizuku wymyśliła dla niego partnerkę o imieniu Luise, która w rzeczywistości nie istniała – tak przynajmniej twierdzi Nishi, dziadek Seijego. A zatem podtytuł powieści Shizuku, sugerujący, jakoby to Baron opowiedział jej swoją historię, nabiera w tym świetle nowego wymiaru.



I jeszcze jedna (niestety niepotwierdzona) ciekawostka związana ze statuetką kota. Podobno w przypadku Barona inspirowała go autorka mangi pani Aoi Hiragi, była autentyczna figurka kota, który znalazł się w jej posiadaniu w bardzo ciekawych okolicznościach. Mianowicie pani Hiragi swego czasu zauważyła w sklepie figurkę kota, przez długi czas nie mogła się zdecydować na jej zakup. Gdy w końcu postanowiła nabyć figurkę, okazało się, że przed chwilą ktoś ją kupił! Później z kolei okazało się, że nabył ją chłopak pani Hiragi (a obecnie ma) na prezent urodzinowy dla swojej ukochanej – „echa” tego wydarzenia widać w filmie, podczas opowieści Nishiego – czyż to nie romantyczne?

nie jest do śmiechu... jej tzy mówią same za siebie

"Czy człowiek może żyć bez fantazji?"

Dostojewski

Szept serca

Zupełnie zagubiona, nie mogąc odnaleźć się Shizuku szuka pomocy u przyjaciół. Gdy gości w domu Yoko, zwierza się jej ze swoich zmartwień. Myśli o Seiji, który wyjeżdża szukać swojego talentu... w przeciwieństwie do niej ma jasno określony w życiu cel!

W tym samym momencie Shizuku nagle uświadamia sobie, że tak naprawdę ona też ma swój cel! Przecież wie, co kocha. Przecież wie, czemu tak naprawdę chciałaby się poświęcić: przecież kocha fantastyczne opowieści... przecież kocha KSIĄŻKI!

Tego wieczoru siada przy swoim biurku i zaczyna pisać swoją pierwszą powieść. Postanawia skończyć ją przed powrotem Seijego, a zatem ma tylko... dwa miesiące...

Na drugi dzień Shizuku postanawia odwiedzić antykwariat, a dokładniej jego właściciela. Okazuje się bowiem, że bohaterem jej opowieści jest nie kto inny, jak sam Baron Shizuku prosi o pozwolenie wykorzystania postaci Barona w swojej historii. Dziadek Seijego zgadza się, aczkolwiek pod warunkiem, że będzie mógł pierwszy przeczytać ukończoną dziełkę. Ale Shizuku oprócz pozwolenia na wykorzystanie Barona w swojej opowieści, dostaje od dziadka Seijego coś jeszcze - dawkę bezcennej mądrości, przedstawionej w postaci nieoszlifowanego kamienia.

"Usłysz w lesie głos. Usłysz pamiąg wiatru, który przybył tutaj z dalekiego, obcego kraju. Usłysz pamiąg chmury, spoglądającej ponad nieskończoną przestrzeń."

Shizuku Tsukishima, "Mimi wo Sumaseba" początek powieści.

"Obserwuj naturę uważnie, ale pisz ze wspomnienia, i bardziej nia, wyobraźni niż pamiąg."

Coleridge

Przygoda z Baronem

Kolejne dni są dla Shizuku niczym sen. Młoda pisarka zupełnie zatracza się w swoim świecie. Jej młoda dusza odlata z swą rzeczywistością. Wszystko co robi, podporządkowane jest jej celowi. Shizuku opuszcza się w naukę, wstaje o czwarte rano i chodzi późno spać. Płacz w domu, szkole podczas lekcji i posiłków. Skreśla kolejne dni w kalendarzu i pisze, pisze, pisze...

Gdy informacje o kłopotach w szkole docierają do domu, Shizuku zostaje wezwana na "rodzinny dywanik". Dziewczyna waży o prawo do ukończenia swojej pracy, do osiągnięcia celu, który jest w tej chwili dla niej ważniejszy niż dalsza nauka... zdecydowanie rodzice widzą jak ich córka ciężko pracuje nad swoim tajemniczym projektem, okazują zatem zrozumienie i pozwalają dokończyć jej pracę... zostały wszak już tylko... trzy tygodnie.

"Pióro oryginalnego pisarza, podobnie jak różdżka Artemidy, wywołuje kwitnącą wiosnę na jałowej pustyni."

Young

Powrót

Nadchodzi w końcu upragniony dzień, dzień pełen obaw i nadziei. Shizuku przynosi skończoną powieść, a jej tytuł brzmi: "Mimi wo Sumaseba - historia, którą opowiedział mi Baron". Gdy dziadek Seijego czyta powieść, dziewczyna spogląda na panoramę miasta - tę samą, którą widziała, gdy za pierwszym razem przyszła tutaj z Seijem. Jest smutna, gdyż ten widok przypomina jej minione chwile. Teraz wydaje jej się, że widzi zupełnie coś nowego.

Kraina zwana Avalon... to właśnie w tym magicznym miejscu urodził się ja i moja ukochana Luisa...



ale to nie miasto się zmieniło, lecz ona sama. Pod wpływem ostatnich przeżyć patrzy już na życie zupełnie inaczej. Tyle rzeczy wydarzyło się od tamtego czasu, tak wiele spraw się skomplikowało... tak wiele... najbliższego wieczoru, gdy jest, książka została po raz pierwszy przeczytana. Shizuku dowiaduje się prawdy o swojej książce, o Baronie i... o sobie. Mądre słowa Nishiego są niczym balsam na obolałą duszę dziewczyny...

W końcu, gdy Shizuku osiąga upragniony cel, przyrzeka sobie i rodzicom, że nadrobi straty w szkole i będzie kontynuowała naukę... Wyczerpana pada na łóżko, budząc się bardzo wczesnym rankiem wychodzi na balkon i... widzi... właśnie JEGO... dzi Seijego!... jak czeka na dole i macha do niej ręką... (to jedna z najpiękniejszych scen w filmie). Jej ekscytacja jest tak wielka, że przez chwilę nie wie, co ma robić, czy powitać go z balkonu, czy też biec na dół. Wybiera...

Seiji zabiera Shizuku na swoim rowerze w pewne przepiękne miejsce, gdzie oboje oglądają wschód słońca... przepiękny widok... i przepiękne słowa - tak proste, a wyrażające tak wiele... Kocham Cię.

"Gdyby stworzyć Jip Ien Twórców Anime, Hayao Miyazaki zająłby wszystkie dziesięć pozycji."

Emiko Okada, krytyk animacji

Twórcy i ręka Mistrza

Anime Mimi wo Sumaseba ("Jeśli posłuchasz uważnie" - obowiązujący tytuł poza Japonią, "Whisper of the Heart" - "Szept serca" wyszło z legendarnej już wytwórni założonej przez Hayao Miyazakiego - Studio Ghibli. Wytwórnia ta znana jest z produkcji anime na wyższej próbie (o których w przyszłych numerach Kawaii) a nazwisko Hayao Miyazakiego jest synonimem mistrzostwa pod każdym względem. Mimo, że omawiane tutaj anime nie było reżyserowane przez Miyazakiego, z całą pewnością jest to również jego film - jak zresztą praktycznie wszystkie

produkcje z jego wytwórni. Miyazaki był przy produkcji filmu od początku do końca, napisał scenariusz, był producentem, wyreżyserował scenki z Baronem (powieść Shizuku) i miał swój udział w tłumaczeniu słów przeboju Country Road. Ten film wprost tryska "miyazakowskim stylem i klimatem" i doprawdy trudno jest mi przyjąć do wiadomości twierdzenia niektórych fanów, jakoby ten film nie był filmem Miyazakiego.

Film wyreżyserowany został bardzo sprawnie przez jednego z młodszych przedstawicieli reżyserów z wytwórni Ghibli - Yoshifumi Kondo. Jest to jeden z niewielu filmów z tej wytwórni nie wyreżyserowanych przez Miyazakiego bądź Takahatę Yoshifumi Kondo mimo, że reprezentuje młode pokolenie reżyserów, nowicjuszem nie jest, gdyż urodził się w Ghibli za jednego z czołowych animatorów i pracował już przy wielu projektach studia. Pomijając jednak osobę reżysera, Whisper of the Heart jest jeszcze o tyle nietypową produkcją tej wytwórni, gdyż powstała na bazie shōjo mangi pod tym samym tytułem (Mimi wo Sumaseba) autorstwa Aoi Hiragi. Oto co ma na ten temat do powiedzenia mistrz Miyazaki: "Od dłuższego czasu myślałem o zrobieniu filmu na podstawie mangi dla dziewcząt, niepokoiłem się tylko, czy uda mi się przenieść na ekran uczucia ukryte w tej opowieści..." - Co się natomiast tyczy mangi Mimi wo Sumaseba wchodzi w skład serii wydawniczej, zatytułowanej - Ribon Mascot Comics, wydawnictwa Shueisha. Warto tutaj dodać, że manga ta ma swoją kontynuację zatytułowaną - Shiwase na Jikan - a jej fabuła opowiada o dalszych losach Shizuku i Seijego.

Film ten jest wyjątkowy z jeszcze jednego powodu. Miyazaki i Takahata wielokrotnie byli krytykowani za idealizowanie w swoich filmach wesołego stylu życia (no tak zawsze trzeba się czegoś czepić). Między innymi właśnie dlatego wybrano tę historię spośród innych, gdyż jej akcja rozgrywa się w mieście. Mimo to klimat filmu - tak zawiera w sobie specyficzną dawkę magii całkowicie zniwelującą widza - cechą charakterystyczną wszystkich produkcji Studio Ghibli. Natomiast widok oddalonej panoramy miasteczka widocznej z tyłów antykwaratu, aż nadto przydaje na myśl iście sielankowo-wiejski klimat. No cóż, Mistrz zawsze potrafi postawić na swoim.)

Jeśli już jesteśmy przy miejscu akcji, to nie sposób nie powiedzieć o sekwencjach, które wyreżyserował sam Miyazaki. Co prawda to zaledwie kilka minut filmu, ale za to jakich kilka minut! - dużą zasługę w osiągnięciu tak dobrego efektu końcowego miał tutaj Naohisa Inoue, twórca scenarii w dwóch epizodach. Historia współpracy tego artysty ze studiem Ghibli jest dosyć ciekawa i myślę, że warta przytoczenia. Mianowicie pan Inoue jako fan twórczości Miyazakiego, wysłał Mistrzowi zaproszenie na wystawę swoich prac, oczywiście nie licząc specjalnie na to, że Miyazaki z niego skorzysta. Stało się jednak inaczej. Mistrz zjawił się na wystawie i tak mu przypały do gustu wystawione tam prace, że postanowił nabyć jeden z obrazów. Obraz ten nosi tytuł Upward Draft i zdobł teraz jedną ze ścian Studio



Shizuku zaraz zauważyła brak swojej książki



Ghibli. Na tym jednak nie koniec, gdyż Miyazaki zaproponował twórcom teże galerię i współpracę przy nowym filmie. I tak oto Naohisa Inoue trafił do wytwórni, oprócz tego, że możemy oglądać w "Mimi" jego przesłane dla nas w stylu fantazy, to również mamy okazję usłyszeć jego głos! Zwróćcie uwagę na scenę "koncertu", gdy Shizuku śpiewa do akompaniamentu "Sei'ego i spółki" głos tego wysokiego, szczupłego pana, należy właśnie do Inoue. Wracając jednak do sedna - scenki są krótkie, ale wykonane mistrzowsko i równie po mistrzowsku wkomponowane w całość (patrz, np zakończenie pierwszej "wstawki"). Dzięki nim możemy częściowo poznać opowieść Shizuku, a jednocześnie owe "wstawki" wspaniale obrazują stan ducha młodej pisarki. Są to, edytnie sekwencje, gdy mamy okazję widzieć "ożywionego" Barona i, jedyną część filmu, przy realizacji której użyto grafiki komputerowej (połączenie latających w tle wysp, zwanych "Laputa m")

Ale przecież wstawki wyreżyserowane przez Miyazaki to zaledwie ułamek procenta całego filmu, który jest narysowany i animowany isle po mistrzowsku. Długo by tutaj mówić o niezwykłych cieniach załamaniach światła, realistycznych tłach, które wyglądają niemal jak zdjęcia i swoją jakością powalają na kolana. A propos dla twórcy posłużyli się tutaj pewnym technicznym wybiegiem, gdyż



Tama New Town - miasto, w którym rozgrywa się akcja filmu, jest tak naprawdę wzorowane na istniejącym w rzeczywistości mieście Seiseki Sakuragaka, położonym w zachodniej części Tokyo. Centrum okolicy tej miejscowości zostały sfotografowane, po czym wprawne ręce rysowników ze Studia Ghibli przeniosły fotografie na celuloid. - Efekt jest szokujący

Manga i anime

Jest manga, jest anime, a zatem muszą być i różnice. Generalnie fabuła anime nie odbiega od treści mangi, różnice tkwią raczej w samych postaciach. Oto jak, w dużym skrócie, mniej więcej się one przedstawiają. Mama główna, bohaterka, jest typową gospodynią domową - a nie, jak w anime, dorosłą studentką, Seiji ma (w mandze) starszego brata - Kouji, który przyjaźni się ze Shizuko. Seiji maluje obrazy, Shizuku jest na pierwszym, a nie na trzecim roku szkoły; w mandze występują dwa koty - Luna i Kiki. Młoda dziewczyna do obu braci w anime natomiast z dwóch chudych kotów, zrobi się jeden grubas - podobno Miyazaki uzasadnił tę zmianę mówiąc, że nie chciał jeszcze jednego, zainicjowanego jak w Kiki's Delivery Service. Ujście anime kończy się nie tylko wyznaniem miłości, jak w mandze, ale także przepięknym małżeństwem - oto jak komentuje

tę zmianę Miyazaki: "Chciałem wyjąć z wątku z zakochanego opowieści Młodzi ludzie boją się teraz angażować w związek, dlatego też chciałem, aby tych dwoje do czegoś się zobowiązało, coś postanowiło. Nie chciałem, aby to odbyło się na zasadzie w porządku zobaczmy co przyniesie czas." - To w sumie większość ważnych, różnic pomiędzy mangą i anime jest co prawda, jeszcze kilka drobnych, ale jak już wspomnieliśmy - anime generalnie jest wierne mandze, więc nie ma potrzeby dalszego rozdrabniania się nad tym tematem

Country Road

Niebagatą rolę w tej opowieści odgrywa Country Road, przebieg, w wykonaniu Olivi Newton-John (patrz m.in. sławny musical "Grease" z Johnem Travoltą), który w latach siedemdziesiątych był wielkim światowym hitem, również w Japonii. I właśnie tę wersję słyszymy na samym początku filmu, natomiast podczas trwania filmu i na jego końcu wykonuje ją Shizuku, czyli Yoko Honna. Te ostatnią możemy usłyszeć na płycie ze ścieżką dźwiękową z anime oraz na singlu, natomiast wersję podstawową w wykonaniu Olivi Newton-John (jako że prawa autorskie należą do innej wytwórni) można znaleźć tylko na płytach "Let Me Be There" (USA) MCA oraz "Music Makes My Day" (UK) Pye. Pierwotnie tłumaczenia słów Country Road dokonał sam Miyazaki, jednak po przetłumaczeniu słów tego przeboju na język japoński uznał, że nie osiągnął oczekiwanego efektu, poprosił więc wtedy dwunastoletnią, Mamiko Suzuki (córkę Toshio Suzuki - producenta) aby zrobiła to za niego. Chodziło o to, aby przekład był zrobiony przez kogoś młodego, bo przecież w filmie autorką przekładu, jest osiemnastoletnia Shizuku. Po tej "operacji" Miyazaki wziął tekst na warsztat, dokonał osłabienia szlif i dopisał parodię - Concrete Road. A jeśli już jesteśmy przy muzyce z filmu, to należy tutaj wspomnieć o jej twórcy, Norio Yuuji, który znany jest między innymi z tego, że często współpracuje z Ryuichi Sakamoto, który - przypominę, stworzył ścieżkę dźwiękową m.in. do "Wings of Honneamise" (patrz Kawaii grudzień 1998)

"Nie chcę przedstawiać świata jako miejsca, na którym nie warto żyć."

Hayao Miyazaki

Wrażenia

Wrażenia są oszałamiające. Nie wiem dlaczego Whisper of the Heart tak mnie wciągnęło, czy bardziej było to spowodowane tym, że w głównej bohaterce zobaczyłem częstą siebie, czy też tym, że od dawna miałem ochotę obejrzeć takie właśnie anime, bez szybkiej akcji, strzelaniny, złych obcych, super bohaterów i nadprzyrodzonych mocy - po prostu życie. Zakląty w tym filmie ładunek emocjonalny jest tak silny, że trzeba być z kamienia, aby nie ulec emanującej zeń magii. Historia przedstawiona w Whisper of the Heart jest prosta, lecz jej sposób podania, perfekcyjny - w tym tkwi jej siła. - Pewnych wrażeń nie da się opisać słowami - to trzeba zobaczyć. Whisper of the Heart to film nie tylko o miłości, ale także o poszukiwaniu swojego miejsca w życiu, swojego powołania, talentu. Oglądając takie produkcje zaczyna się rozumieć powody, z których Miyazaki zwany jest "Nowym Królem Japońskiej Animacji" - tytuł ten, przejęty po "bogach mangi" - Osamu Tezuce, w pełni mu się należy

Mr Jedi

- Fragment "Audi" w kranie czarów" w tłumaczeniu Antoniego Marianowicza - Naeza Księgarnia, Warszawa 1989.
- Fragment "Władcy Pierścieni" w tłumaczeniu Marii Skibniewskiej - Czytelnik, Warszawa, CIA Books - SYARO Ltd., Poznań 1990
- Ilustracje pochodzą z zbiorów Adama Ziolkowskiego oraz z archiwum redakcji.



Whisper of the Heart

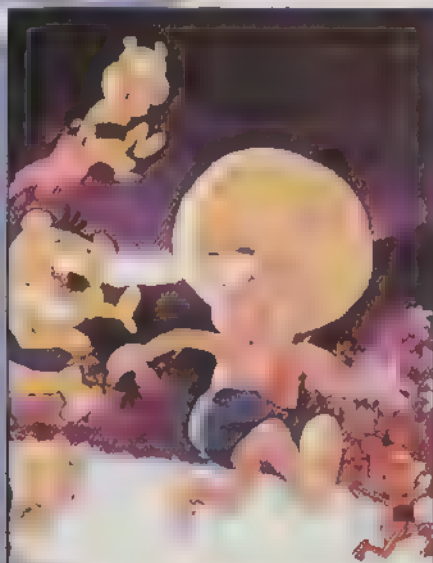
(Mimoi wo Sumaseba - If you listen closely)
Produkcja: Ghibli/Tokuma Shoten/Nippon TV
Hakuhodo

Reżyseria: Yoshifumi Kondo
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Manga: Aoi Hiragi
Muzyka: Norio Yuuji
Czas: 110 minut



CZĘŚĆ 1

Kiedy 5 grudnia 1903 roku w Chicago urodził się Walter Elias (czyli Walt Disney), chyba nikt z jego czwórki rodzeństwa nie przypuszczał, że stanie się on światowym prekurem rysunkowej animacji. Całe zastępy naśladowców próbowały kopiować jego wzorczą realistyczną animację i rozwiązania graficzne. Nie ulega wątpliwości, że jednym z dzieci Disneya jest również japoński reżyser, scenarzysta i rysownik komiksów, HAYAO MIYAZAKI.



ANIMACJA 40-hiki-no tozoku © Teel Animation

Nie oznacza to, że jest on kontynuatorem jego idei. Miyazaki stoi w opozycji do filmów swojego wielkiego poprzednika, otwarcie krytykując pływki koszt tych produkcji. Od początku swojej pracy profesjonalnego animatora odrzucał proste i czytelne podziały rodem ze starych amerykańskich westernów, w których żyli nosili czarne kapelusze białe natomiast dobrzy bohaterowie. Jest jednym z tych chłubnych spośród reżyserów filmowych wyjątków, gdzie dobra prasa i pochwały krytyków idą w parze z ogromną popularnością i uwielbieniem wśród "szarego", przeciętnego widza. Ma go Miyazaki po prostu działa! Jeżeli ktoś chce zacząć poznawać japońskie filmy animowane od, nie przysięgając, "Szkarałtego pilota" ("Kurenai no Buta"), to jeżeli ktoś poruszy go przepiękne animacje, białe światła na skrzydłach podniebnych maszyn i setki technicznych nikomu niepotrzebnych detali, to chyba jest nie z tej planety. Pewnie nie jeden z Was był świadkiem, jak na zaciętej wrogowie anime po obejrzeniu któregoś z filmów niema, nierozłącznego tandemu, Hayao Miyazaki-Isao Takahata, wsiadali na całego. Dzieła studia Ghibli (jego szefem jest Miyazaki), takie jak "Kaze no Tani no Naotaka" ("Moj sasad Totoro" / "Tonari no Totoro") czy "Majo no Takkyubin" stanowią zaprzeczenie wszelkich stereotypów o głupocie brzojszych i ograniczaniu japońskich kreskówek głoszących w polskich mediach, że dzieci

młodzież ich rodziców, stanowią dla nich kontrargument w bezsensownych sporach.

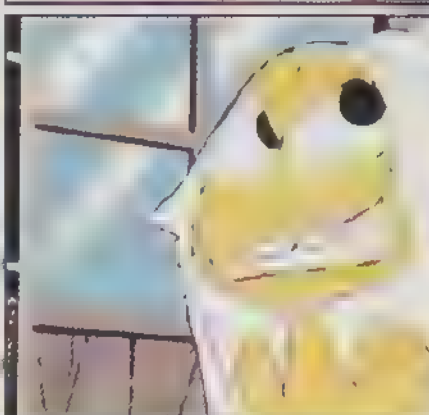
Miyazaki tworząc w swoich filmach misterną układankę, mieszając japońskie legendy z zagranicznymi wpływami (np. architektura skandynawskich i śródziemnomorskich miasteczek) osadza akcję w wymag-nowych światach (wyjątkiem jest tu np. "Mononoke hime") i wpalając w to efektowne siewanie lotów, akcji, niemal za każdym razem osagalsz artystyczny i rekonesans. Był pierwszym japońskim reżyserem, który przełamał supremację studia Walta Disneya i Kraju Kwitnącej Wiśni. Z tego też powodu pragmatyczni szefowie studia Buena Vista (reprezentant Disneya) stosowali starą zasadę: skoro nie potrafisz pokonać wroga, przyłącz się do niego. W lipcu 1996 roku Buena Vista podpisała umowę z Tokuma Shoten Publishing, reprezentantem interesów studia Ghibli, na ogólnowarunkową dystrybucję dziewięciu filmów, włącznie z będącym wtedy w fazie produkcji, "Mononoke hime". Jak się jednak wszyscy przekonaliśmy, umowa ta nie przyniosła żadnej wymiernej korzyści dla polskich fanów. Jak dotąd wszelkie działania Disneya sprowadzały się do eleganckiego bokowania filmów Miyazaki i spółki, po raz kolejny przesuwając datę premiery i puszczenia w obieg nierzeczywistych ze sobą informacji. Mamy tylko nadzieję, że



"ŚWIAT JEST PIĘKNYM MIEJSCEM", CZYLI NARODZINY

Hayao Miyazaki, urodził się w piątym dniu stycznia 1941 roku, będąc w kolejności drugim z czwórki japońskich dzieci, z zamożnego "Miyazaki". Jego ojciec był dyrektorem Miyazaki Airplane w Kanuma, fabryki produkującej sterowce, myśliwce typu Zero. Zbieżność nazw nie jest przypadkowa: właścicielem fabryki był wujek małego Hayao. Matka Miyazaki, po raz pierwszy, w dzieciństwie przeżyła w szpitalu, walcząc z gruźlicą. Film "Moj sasad Totoro" ("Tonari no Totoro", polska emisja Canal Plus) jest w głównej mierze poświęcony wydarzeniom z jego dzieciństwa i związków z matką. Była ona inteligentną, czytającą kobietą, która po przegranej przez Japonię drugiej wojny światowej, zmieniła swoje poglądy polityczne z zaangażowanej nacjonalistki na zwolenniczkę demokracji obywatelskiej. Wpływ rodziców na Hayao był niezaprzeczalny: bliskie związki i fascynacja awiacją zaowocowały wieloma efektownymi scenami podniebnych lotów w jego filmach, czy też współpracą z magazynem hobbyistycznym "Model Graphix". O swojej matce wspominał zaś w wywiadach, że odziedziczył po niej sceptycyzm i umiejętność stawiania właściwych pytań.

W 1958 roku, będąc na trzecim roku szkoły średniej Toyama Hayao Miyazaki postanowił zostać animatorem po obejrzeniu filmu "Hakuja Den" (reż. Yabu-shita Taiji). Była to tragiczna opowieść z cyklu "Iccho story" oparta na baśni chińskiej, agencji Wany podkreśla jest też fakt, że był to pierwszy



Dokonał Gzeta

podawa Jodajny - amerykańska premiera "Mononoke hime" w końcu do dzieła skutku.

szy animowany film studia Toei Doga, zakończonego w 1956 roku.

Rok później, w 1959 roku, Hayao Miyazaki zostaje członkiem społeczności akademickiej na Uniwersytecie Gakushuin, prywatnej uczelni od początku swojego istnienia blisko związanej z cesarskim rodem. Ukończył specjalizację w zakresie ekonomii i nauk politycznych, tróćmiarę pracę dotyczącą teorii japońskiego przemysłu. Na uniwersytecie ukształtowała się jego tendencje polityczne, stając się zaangażowanym wyznawcą ideologii marksistowskiej. Faktem jest, że Miyazaki białe się poruszał z polityką i ekonomią, ponieważ na szczycie swojej kariery, zeby się wyrazić, był szefem studia, a nie animatorem. W tym czasie Miyazaki poznał na studiach w Gakushuin swojego przyszłego współpracownika, Shigeo Fukuda, który w tym czasie studiował na tej samej uczelni. Po ukończeniu studiów Miyazaki został zatrudniony w firmie, która zajmowała się nie tylko mangą, ale także wykładami.

ANIMATOR NA BARYKADACH

W 1963 roku Hayao Miyazaki został obsadzony w roli asystenta reżysera w filmie "Toki i Gakushi" (Tokyo and Gakushi), który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga.

Do tej pory Miyazaki pracował nad animacją, która była pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga.



Miyazaki wkroczył na scenę animacji, pracując nad filmem "Toki i Gakushi" (Tokyo and Gakushi), który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga.

MIYAZAKI-TAKAHATA: DUET DOSKONALY

Rok 1965 był przełomem w karierze Miyazaki, który do tej pory pracował nad filmami animowanymi przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga.

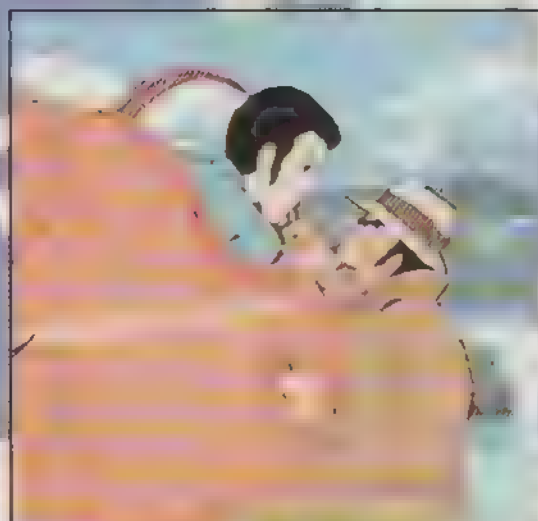
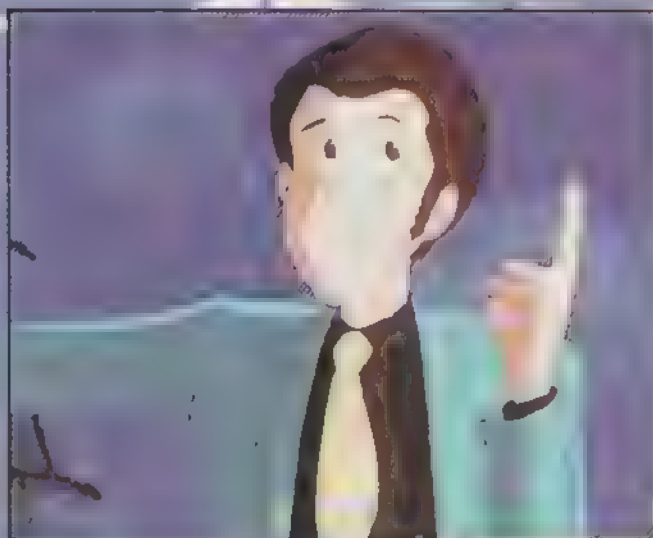
W tym czasie Miyazaki poznał na studiach swojego przyszłego współpracownika, Shigeo Fukuda, który w tym czasie studiował na tej samej uczelni. Po ukończeniu studiów Miyazaki został zatrudniony w firmie, która zajmowała się nie tylko mangą, ale także wykładami.

Takao no Honu no da, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga. Zaczyna się od pracy nad filmem, który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga.

W tym czasie Miyazaki poznał na studiach swojego przyszłego współpracownika, Shigeo Fukuda, który w tym czasie studiował na tej samej uczelni. Po ukończeniu studiów Miyazaki został zatrudniony w firmie, która zajmowała się nie tylko mangą, ale także wykładami.

Miyazaki wkroczył na scenę animacji, pracując nad filmem "Toki i Gakushi" (Tokyo and Gakushi), który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga.

Warto jeszcze wspomnieć, że w tym czasie Miyazaki pracował nad filmem "Toki i Gakushi" (Tokyo and Gakushi), który był pierwszym filmem animowanym przez studio Toei Doga.



Ked z "Lupin III" - Gargostro-no Shiro





Kota w butach" Nagagutsu o haita neko"), filmu opartego na klasycznej baśni Charlesa Perrault "Opowieść o przygodach Piotrusia i dzielnego kota, Però (obecnie maskotki studia Toei) spodobała się w Q20m tak bardzo, że powstały jeszcze dwa filmy będące jej bezpośrednią kontynuacją, do których jednak Miyazaki nie został już zaproszony. W 1969 roku, na łamach gazety "Chunichi Shimbun Ni-

chiyo Ban" ukazywała się komiksowa adaptacja filmu (w wersji full-color). Manga była jeszcze przedrukowana w art-booku "Nagagutsu o haita neko", w którym można było znaleźć między innymi raport z produkcji samego filmu. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej faktów na temat "Kota w butach", pierwszej japońskiej animacji wyświetlanej w polskich kinach, serdecznie polecam artykuł Witolda Nowakowskiego z "Kawa", #2-3 1999.

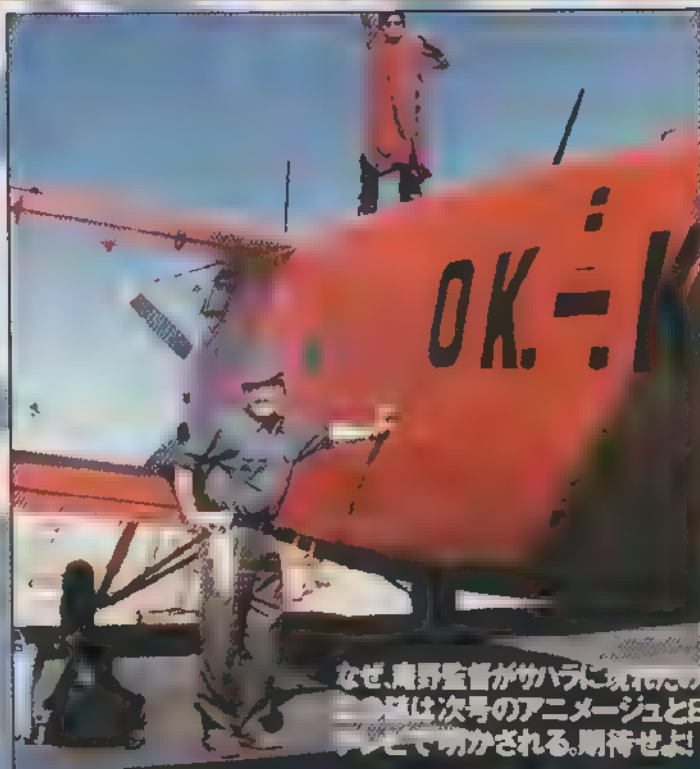
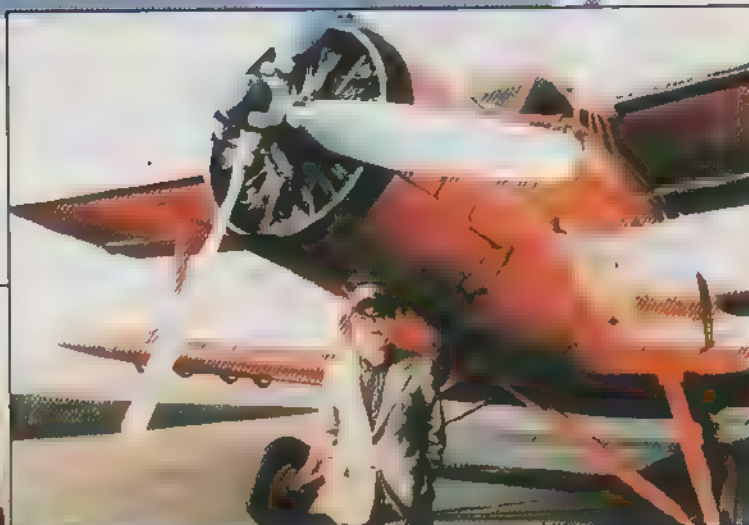
W tym okresie Miyazaki przeżył dużo pomysłów, później zrealizowanych we własnych produkcjach, współpracując między innymi przy "Sora tobu yurei-sen" (1969), czy też "Dzieciach wśród piratów" ("Dobutsu Takarajima", 1971). W "Sora tobu yurei-sen" poparł scenę wjazdu odczłowiecznika w samym centrum Tokio, co znalazło swoje odzwierciedlenie w zrealizowanej przez niego serii telewizyjnej "Lupin III" (odcinek 155: "Saraba Ito-shiki Lupin III"). Z kolei w "Dzieciach wśród piratów", ostatniej japońskiej animacji w polskich kinach, opartej na książce Stevensona "Wyspa skarbów" kapitan John Silver ma wygląd swini, bardzo zbliżony do głównego bohatera "Szkarłatnego Płotka". Porco. Również i w tym wypadku, Miyazaki

przystąpił do "Just a Punch" (1965 rok) oraz do serii telewizyjnej "Rainbow-sentai Robin" (1966 rok). Był też reżyserem animacji przy pierwszej w historii anime serii typu "magical girls" (do tej kategorii zalicza się "Czarodziejka z Księżyca", "Mahoutsukai Sally" (odcinki: 77, 80). Była ona emitowana w Polsce pod tytułem "Sally czarownica/Sally Czarownica". W jej drugiej edycji z 1988 roku możecie zobaczyć na kanale Po Sat 2.

Sally czarownica wyprodukowana w 1966 roku wspólnie przez Toei Animation i H. Kani Production, jest serią studzieżyciu odcinków będących adaptacją mangi jednego z klasyków japońskiego komiksu, Mitsutaru Yokoyama (autor między innymi "Tetsujin 28-go", czy też "Giant Robo").

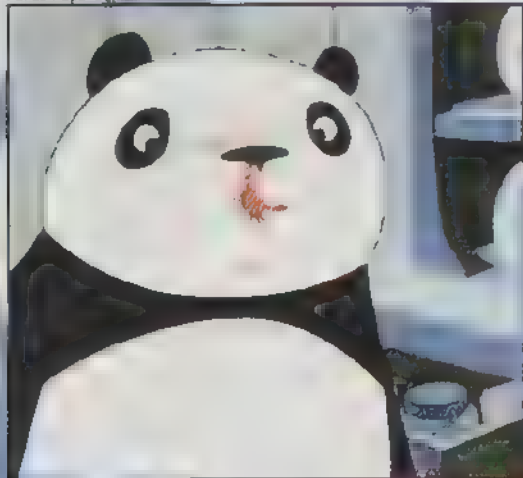
MIYAZAKI W NOWYCH BUTACH

Po premierze "Iyo-no oji Hongo no da boken" Hayao Miyazaki przystąpił do pracy nad kolejnym filmem kinowym. W 1968 roku opracował koncepcję plastyczną do



Miyazaki w studio z kolegami z studiów Toei Doga (1971 rok)

Panda Kopanda



stworzył, podpisując się jako "Toei Doga", komiksową wersję filmu, ukazującej się w "Chunichi Shimbun Nishio Ban" w 1971 roku.

Do Polski dotarła jeszcze jedna pozycja, przy której Miyazaki miał swój niewielki udział, zrealizowana w latach 1969-1970. Był on autorem koncepcji plastycznej i oddźwięków czterdziestego czwartego i sześćdziesiątego pierwszego, se "Czarodziejkie zwierciadła" ("Himitsu no Akko-chan"), od czasu do czasu wznawianego na kanale Polonia 1.

W 1969 roku Hayao Miyazaki po raz kolejny spróbował się zmierzyć z komiksem, tym razem pod pseudonimem Saburo Akitu. Manga "Sabaku-no tami" ukazywała się w gazecie "Shonen Shōjo Shūbun" od września 1969 roku do marca 1970. Mimo iż jej potencjał nym odbiorcą miały być dzieci, Miyazaki rozbudował ją, na którym rozgrywały się wydarzenia. Zdrada, ludzka podłość w ekstremalnych warunkach, zniszczenia powojenne, czy też śmierć kilku bohaterów – były to wpływy Osamu Tezuka. Nota bene "Sabaku-no tami" jest niemal kopią stylu graficznego prezentowanego przez "boga mangi" Tezuka. Opowieść rozgrywa się w XI wieku, gdzieś w centralnej Azji. Głównym bohaterem jest młody chłopak. Tam, zamieszkuje cy wraże ze swoim ojcem i namioty na stepie. Pewnego dnia ratują życie i zdrowie młodego mężczyźni o imieniu Kughil, ściganego przez grupę nomadów Kitar! Tem którego ojciec giął w starciu z nomadami, wraz z Kughilem organizuje powstanie przeciwko reżimowi politycznemu Kitarian. Jezel chodzi ostronę techniczną "Sabaku-no tami" nie przypomina w dużej mierze tradycyjnego komiksu. Większość tekstów znajduje się poza kadrami, a dialogi w formie napisów, jest to jak na lekarstwo. Manga ta jest o tyle ważna, gdyż jest uznana za pierwowzór późniejszej pozycji Miyazakiego, "Nausicaa".

Epizodem w działalności artystycznej Hayao Miyazakiego jest również praca animatora nad kinowym filmem animowanym "Ali Baba to 40 złodzieży" zrealizowanym w 1971 roku przez studio Toei. Jest to opowieść o Ali Babie, królu, pozbawionym wszelkich skrupułów, który bogaci się kosztem swojego ludu. Chce stać się jeszcze bardziej bogaty, a w dniu, w którym znajduje czarodziejską lampę kryjącą w sobie niesamowitą moc, wydaje mu się, że będzie najszybciej w całym świecie.

wiekami. Właściwie, Moc ukryta w lampie godzi się spełnić każde jego życzenie. Stawia jednak warunki. Ali Baba musi oczyścić miasto z wszystkich kotów, ponieważ są to zwierzęta przypominające go o dręczącym. Król zamyka więc wszystkie koty w groby, jednak sprytnie zwierzęta uciekają i są uwalniane.

NA WOLNOŚCI

Mając już pewną renomę w środowisku twórców anime, w 1971 roku Miyazaki opuścił studio Toei Animation, przylączył się do Isao Takahaty, kierownika studia pracującego w nowym studium animacji A-Pro. Wspólnie zaczęli pracować nad projektem telewizyjnej "Nausicaa", czyli adaptacji znanej również w Polsce książki Astrid Lindgren o przygodach Pipi. W tym celu Miyazaki odbył nawet swoją pierwszą zagraniczną podróż do Szwajcarii, lecz niestety, autorka nie pozwoliła Japonczykom praw autorskich na wyjazd do Skandynawii, więc skończyło się na tym, że Miyazaki nie mógł wyjechać.

Po rozczarowaniu, jakim było fiasko planów "Nagatsushitano", Miyazaki i Isao Takahata w 1972 roku rozpoczęli film "Panda Kopanda". Miyazaki wykonał historię, napisał skrypty, scenariusz, oprócz tego projektował film, oraz nadzorował proces animacji, natomiast Takahata

stał reżyserem. Jakby tego było mało, po niefortunnej przygodzie ze Szwedami, główna bohaterka - Mimiko - otrzymała charakter designu dziwnie podobny do Pipi (rudy kolor włosów, sterujące warkoczki, etc.). Opowieść o losach pandy, zwanej Kopanda, mieszkającej razem z Mimiko w bambusowym lesie, doczekała się nawet ekranizacji w postaci filmu "Panda Kopanda - Amefuri" (Kasunori) nakręconego w 1973 roku przez sam zespół reżyserski.

ZŁODZIEJ GENTELMAN ZNOWU W AKCJI

Współpraca na linii Miyazaki-Takahata układała się świetnie. W 1971 roku zaangażował się w kolejny serial animowany, "Lupin II" (Saito). Był on oparty na niezwykle popularnej w Japonii mandze Monkey Puncha, ukazującej się od 1967 roku na łamach magazynu "Action Weekly".

Lupin II jest wnukiem sławnego francuskiego złodzieja-gentelmana, Arsena Lupina, bohatera książki Maurice'a LeBlanca z początku wieku. Razem ze Jigenem i Goemonem, potomkiem samurajów, tworzą awanturnicę trio, zdolne skraść każdy cenny przedmiot na świecie. Z powodu kłopotów z prawem autorskim, imiona głównego bohatera uległy różnym przemianom w zależności od kraju: np. we Francji Lupin przechrzczone został na Edgara, a w USA "Krolik" (czyli "Lupin" po francusku) został "Wilkiem" ("Wolf").

Jednakże prestiż w branży przynosiła Miyazakiemu nie seria telewizyjna, lecz knowa produkcja z cyklu "Lupin II - Cagliostro no Shiro", zrealizowana w 1979 roku, której był zarówno współscenarzystą, jak i reżyserem. Fani Lupina uważają "Zamek Cagliostro" za najlepszy film animowany reprezentujący ten cykl. Przez pięć lat królował też niepodzielnie na liście najlepszych anime wszechczasów prestiżowego magazynu "Animage" (do czasu, kiedy zdegradował go znowu Miyazaki z filmem "Nausicaa"), a jak wieść gminna niesie, film ten powalił na kolana nowego czarodzieja sal kinowych - Stevena Spielberga.

HAIDI, CZYLI SEKAI MEISAKU GEKJO

W 1973 roku Miyazaki i Takahata opuścili studio A-Pro, tym samym stając się przedsiębiorcami. Złożyli Pictures. Tu też wspólnie zrealizowali pięćdziesięciopięciominutową serię "Apsycho Shōjo Heidi", emitowaną swego czasu również przez polską telewizję pod skróconą nazwą "Heidi". Warto podkreślić, że jest fakt, iż była to pierwsza seria zaważona japońska telewizyjna animacja, która bazowała na badaniach i informacjach o historii i kulturze alpejskiej, a nie na klasycznej literaturze. W tym celu w lipcu 1973 roku Miyazaki wyjechał w plener do Szwajcarii, aby jako projektant i organizator scan w "Heidi" poszukiwać inspiracji. Reżyserem "Heidi" został oczywiście Takahata, scenariusz zaś powstał na podstawie książki Johanna Spyna. Serial spotkał całą masę innych dziecięcych animacji wyprodukowanych przez Nippon Animation, dzięki czemu autorom udało się doskonale spójretować życie w dziewiętnastowiecznej alpejskiej wiosce.

Seria "Heidi" była częścią większego projektu wytwórni Zuiyo Enterprises, zwanego Sekai Meisaku Gekijo. Tak nazywane były wszystkie serie animowane oparte na klasycznej dziecięcej literaturze, zrealizowane przez Zuiyo (później przemianowano wytwórnię na Nippon Animation). Do tego nurtu należą między innymi: "Młoda księżniczka" ("Shokyo Sara"), czy też "Tom Sawyer" ("Tom Sawyer no boken").

W ten oto sposób dotarliśmy do 1975 roku. Ciąg historii w następnym numerze.

Mr.Gato

Wszystkie ilustracje pochodzą z prywatnych zbiorów autora i Merguzy.



Himitsu no Akko-chan ("Czarodziejskie zwierciadła") pierwowzór design Akko z 1969 roku © Toei Animation/Fuji Productions



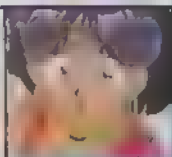
Młoda księżniczka ("Shokyo Sara") z 1975 roku © Toei Animation/Fuji Productions

- CHARAKTERYSTYKI -

LUDZIE:

NADIA

Data urodzenia: 31 Maja 1875 roku
Wzrost: 156 cm
Wymiary: 73-56-75
 Ma śniadą skórę, czarne, proste włosy i piękne zielone oczy



Nadia jest osiemnastoletnią sierotą, akrobatką cyrkową, którą przeznaczenie pchnęło w środek walki o władzę nad światem. Moc klejnotu, który zawsze nosi na szyi Blue Water, ostrzega ją w przypadku niebezpieczeństwa i pozwala jej na komunikowanie się ze zwierzętami. Dzięki temu czuje silny związek z naturą, w dzieciństwie wstrząsnęła nią śmierć zwierząt przeznaczonych na ubiór (miała z nimi kontakt poprzez Blue Water). Od tego czasu jest ściśle weteranem, nie akceptuje żadnej formy zabijania. Gdy Nemo uratował ją przed śmiercią, strzelając do żołnierza neo-atlantydzkiej armii, zamiast wyrazić wdzięczność, nazwała go mordercą. Nienawidziła wszystkich, którzy pozbawiają innych życia, bez względu na motyw ich postępowania. Wkrótce zrozumiała jednak, że świat jest o wiele bardziej skomplikowany, by poddawać ludzi czarno-białym klasyfikacjom. Nadia jest trudna w pozycy, ze względu na swoje pesymistyczne nastawienie. Wynika to z jej braku zaufania do ludzi, od których przecież nie zaznała niczego dobrego i niczego dobrego nie oczekuje w przyszłości. Przyczyną jej pochmurnego samopoczucia jest także okres dojrzewania, sam w sobie niełatwy, a co dopiero, gdy się jest ściganym przez grupę szaleńców pragnących zdobyć władzę nad światem... Bardzo pozytywnie wpłynęła na nią przyjaźń z Jeanem, jedynym, któremu ufała. Wspierał ją w wysiłku z przeznaczeniem, czym zaakceptował jej uczucie.

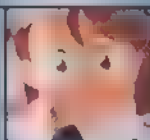
Seryuu: Yoshino Takamori

scynacja maszynami przybiera u niego czasem niebezpieczne rozmiary. Niestety, jego znakiem firmowym są wynalazki, które nigdy nie działają jak należy. Ale Jean się nie poddaje, jego determinacja jest godna podziwu. Jest optymistą. Jest sierotą, gdyż jego ojciec zginął na morzu zaatakowany przez "morskiego potwora". Dlatego Jean doskonale rozumie uczucia Nadii, która nigdy nie miała nikogo bliskiego. Jest w niej, beznadziejnie zakochany od pierwszego wejrzenia, a z czasem i ona odwzajemnia to uczucie. Jean zbytnio ufa nauce, wierzy, że jest rozwiązaniem wszystkich problemów. Jednak w bolesny sposób przekonuje się, że nie ma racji. Zaprzyjaźnia się z Hansonem, który podziela jego fascynację techniką. Stają się równie rywalami na "polu zawodowym". Jean jest niesamowicie podobny do Kinsuke z Evangeliona, głównie pod względem fizycznym, ale także niektórych cech charakteru.

Seryuu: Noriko Hidaka (prawdziwe nazwisko: Noriko Naga)
 Inne role: "City Hunter" - Shimizu, "Gunbuster" - Takaya Noriko, "Hakkenden" - Shinbei "Ranma 1/2" - Tendou Akane, "Tonari-no Totoro" - Satsuki

MARIE

Marie jest czteroletnią dziewczynką, której rodzice zostali zabici przez oddział Neo-Atlantydy. Nadia i Jean znaleźli ją na wyspie Gargoyles i zabrali ze sobą. Marie traktuje ich jako swoich zastępczych



rodziców. Szybko zaprzyjaźniła się z Kingiem, razem wprowadzają nieco humoru do serii. Jest reżyserską, mądrą dziewczynką. Gdy Sanson uratował jej życie, bardzo go polubiła. Jak się okazało w epilogu ("AD 1902"), naprawdę bardzo Elektra "naraża się" Marie, gdy usiłuje nauczyć jej matematyki. Związująca, że większe postępy w nauce czyni... King

Seryuu: Mizutani, Yuko
 Inne role: "3x3 Eyes" - Natsuko, "Bubblegum Crisis" - Anri, "Kimagure Orange Road" - Shiori, "Panty Sammi" - Mizutani Mitsuhi, "Ranma 1/2" - Kurumi i wiele innych

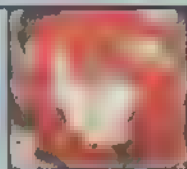
KING

King jest lwiatkiem Nadii, brał wraz z nią udział w przedstawieniach cyrkowych. Nadia potrafi zrozumieć jego mowę, dzięki właściwościom Blue Water. King bardzo polubił Marie, stając się jej, nieodłącznym towarzyszem. Jest dumny i świadomy swojego "królewskiego" gatunku zwierzęciem odgrywającym podobną rolę co Pen-pen w Evangelionie. W pierwszych wersjach scenariusza Nadia miała posiadać więcej zwierząt-przyjaciół (między innymi, foczkę imieniem Pal), a e na szczęście zrezygnowano z tego pomysłu "wędrownego menażerii". King "zatapał się" później (jak większość innych postaci ze znanych anime...) do "OTAKU-NO VIDEO", gdzie nawet wystąpił wraz z Misy May na ośmiu kanałach

Seryuu: Toshihara Sakurai

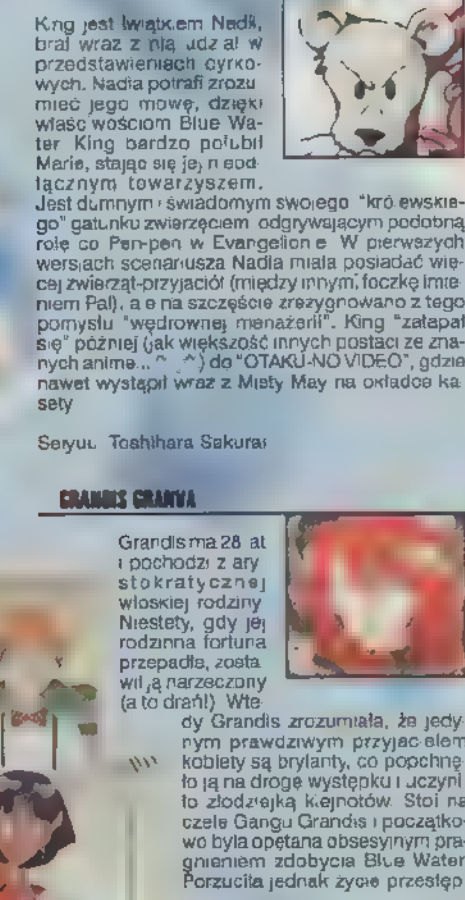
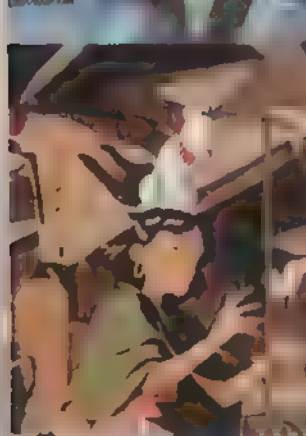
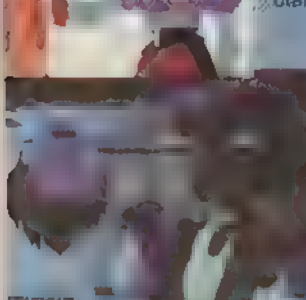
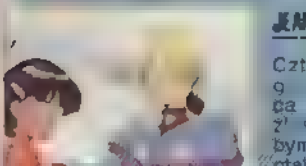
GRANDIS GRANYA

Grandis ma 28 lat i pochodzi z arystokratycznej włoskiej rodziny. Niestety, gdy jej rodzina została przepała, została wzięta do niewoli (a to drań!) Wtedy Grandis zrozumiała, że jedynym prawdziwym przyjacielem kobiety są brylanty, co popchnęło ją na drogę występku i uczyniło z niej złodziejkę klejnotów. Stoi na czele Gangu Grandis i początkowo była opętana obsesyjnym pragnieniem zdobycia Blue Water. Porzuciła jednak życie przestępcy



JEAN COQ de NATISSE

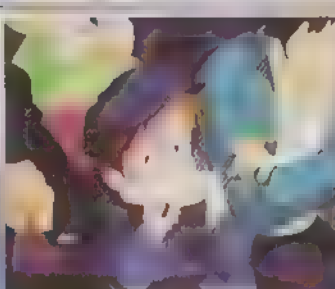
Czternastolatek, który gdyby był z... bym, że Jean jest otaku techniki fa-



... i spotkała i zakochała się w Kapitanie Nemo. Jest bardzo atrakcyjną kobietą, (co tłumaczy jej wieloletnie zachowanie Sansona). Nemo jest bardzo atrakcyjną kobietą, (co tłumaczy jej wieloletnie zachowanie Sansona). Nemo jest bardzo atrakcyjną kobietą, (co tłumaczy jej wieloletnie zachowanie Sansona).

Grandis na czuła Nemo w... i spotkała i zakochała się w Kapitanie Nemo. Jest bardzo atrakcyjną kobietą, (co tłumaczy jej wieloletnie zachowanie Sansona).

Seryu: Kimiko Takagawa



SANSON

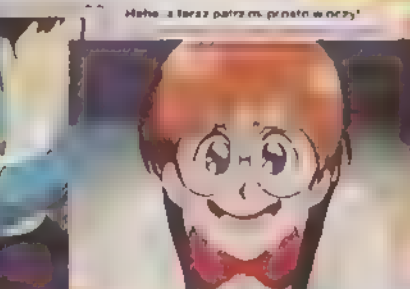


Hanson był mechanikiem u rodziny Grandis, zanim stał się ich rywalem. Jego talenty intelektualne podopieczni gangu. Podobnie jak Jean jest zafascynowany techniką, dzięki czemu przyjaźnił się z Jago i ukochanym wynalazcą, Gratiem. Na samą myśl, że Hanson może zdradzić jego mecha grm... Czy Gang Grandis nie przypomina trochę złośliwców z Yattamana?

Seryu: Takahiro Sakurai

SANSON

... i spotkała i zakochała się w Kapitanie Nemo. Jest bardzo atrakcyjną kobietą, (co tłumaczy jej wieloletnie zachowanie Sansona).

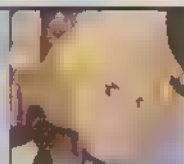


nie zabijanie traktuje jako zło konieczne dla zbawienia świata. Złoty "Nautilus" jest mu oddany, swoją postawą i czynami zasłużył sobie na chwałę. Postać Kapitana Nemo ma wiele wspólnego z bohaterem filmu "Arcadia of My Youth", Kapitanem Harlockiem (patrz "Kawaii" październik '98). Obaj starają się ocalić swoją planetę przed władzą zła, ale ich walka wydaje się z góry skazana na niepowodzenie. Podobny jest sposób rysowania obu tych postaci - postawione kolnierze, cienie na twarzach - dzięki temu wszystkiemu sprawiają (słusznie) wrażenie ludzi bardzo doświadczonych przez los, zepchniętych na granicę beznadziei i cynizmu, ale nie jednak walczących o swoje ideały. Postać Nemo nawiązuje także do kapitana Super Dimerona z "Fortress Macross" z "Do You Remember Love" (Hideaki Anno pracował przy pierwszym serialu Macross), lecz jest to podobieństwo głównie fizyczne i typowy dla Otakings dowcip ze strony fanów. Nemo często zasiada za organami, a wtedy "Nautilus" wypólna smutna melodia, która przypomina, a Nadii piosenkę śpiewaną przez Nemo. Jego podwójne imię, Nemo, jest starożytny wieloryb-telepata. Nemo także jest w posiadaniu Blue Water.

Seryu: Akio Ohtsuka, inne role "3x3 Eyes" - Benares, "Black Jack" - Black Jack, "Dragon Half" - Damaremu, "Mahou Tsukai Tai!" - Minowa Minoru, "Street Fighter" - narrator, "Vampire Princess Miyu" - Oshima i wiele innych

HINTA

Piękna pierwsza oficer "Nautilus", motorem jej działań jest pragnienie zemsty na Gargoylu i Neo-Atlantydach, ale jak się później okazuje, także na... Jest zazdrosna o Kapitana w stosunku do Grandis, żywi do niego silne uczucia. Kapitan Nemo przygarnął ją, gdy w tragicznych okolicznościach straciła rodzinę (jako jedyną przeżyła zagładę...), jej przeszłość bardzo silnie determinuje jej zachowanie, atrakcyjna, inteligentna blondynka, może wydawać się zimna i niedostępna, stanowiąc całkowite przeciwieństwo



BLUE WATER

Śpiewa (śliczny głos): Monikawa Miho
Słowa: Kisugi Etsuko
Muzyka: Inoue YOSHIMASA

ima kimi no me ni ippai no mirai
subete wo kagayakasu
yowaku na hito wa kirai
aozora uragirashi
yumemiru mae ni watashi tonde yukitai

kokoro no omoi ga
hiraiteku hiraiteku
sukoshi zutsu no shirawase yuuki mo
kanadadasu no

ima kimi no me ni ippai no mirai
kotoba wa eien no signal
Don't forget to try in mind
at wa Jewel yori
subete wo kagayakasu

Jasna przyszłość w Twoich oczach
roześnię wszystko
Nie lubię mrocznych ludzi
Błękitne niebo mnie nie zdradzi
Nim zaczniesz śnić, odłóżcie pragnię ślad

Pożytywka mojego serca
otwiera się i dzwoni,
powolutku zaczyna grać
szczęściem i odwagą

Jasna przyszłość w Twoich oczach
Słowa to odwieczny sygnał
Don't forget to try in mind
Miłość bardziej niż kłopoty
roześnię wszystko

... i spotkała i zakochała się w Kapitanie Nemo. Jest bardzo atrakcyjną kobietą, (co tłumaczy jej wieloletnie zachowanie Sansona).

Seryu: Kenji Horoki

KAPITAN NEMO

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

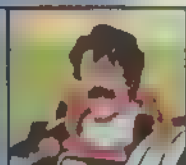
Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo

Kapitan Nemo



Grandis Dlatego też kłóca się bez przerwy, oczywiście chodzi o także o Kapitana

Eiektra, jak wychodzi na jaw pod koniec serii, jest tylko imieniem pseudonimem, które przybrała na czas walki z Gargoyl'ą. Naprawdę nazywa się Medina

Seiyuu - Kikuko Inoue
Inne role "A-a, Megami sama!" - Beildandy, "Dragon Half" - Mana, "Ranma 1/2" - Tendou Kasumi, "Sailor Moon" - Aluminum Siren i wiele innych.

GARGOYLE

Jest przywódcą zbrojnej organizacji Neo Atlantydwów, uważających się za potomków i spadkobierców pradawnej cywilizacji Atlantydów. Ma dostęp do atlantydzkiej technologii, jednak by w pełni z niej korzystać potrzebuje magicznego Blue Water. Jego szalone pragnienie władzy nad światem spowodowało śmierć na setki ludzi. Chce koniecznie zabić Kapitana Nemo. Skrywa swoją twarz za maską, by w ten sposób nie okazywać emocji. Uważa się za potomka Atlantydów, jak twierdzi: rasy panów przeznaczonych do rządzenia ludźmi. Czy jest nim naprawdę?

Seiyuu: Motomu Kiyokawa

EATON

Eaton jest naukowcem z okrętu "Abraham", biologiem szukającym, badającym morskiego potwora zatapiającego statki. Nieco

gapowaty, zakochany w Grandis, towarzyszy bohaterom w pełnej przygod podróży. Jest odpowiednikiem profesora Piotra Aronnax i jego służącego Conseil'a z powieści "20 tysięcy mil..." Juliusza Verne'a

Seiyuu: Kouji Tsuritani,
Inne role "3x3 Eyes" - Fujii Yakumo, "Ranma 1/2" - Hiroshi, "RG Veda" - Ten-Oh, "Street Fighter" - Ryu, "Video Girl Ai" - Nima Takashi

Imperator Neo jest władcą Neo-Atlantydwów. Przeznaczony do rządzenia światem po zwycięstwie Gargoyla. Postać bardzo enigmatyczna, jest w nim coś niepokojąco sztucznego. Imię przeszłości kryje jego związki z Nadią i Nemo. Pojawia się rzadko, lecz ma duże znaczenie dla fabuły. Finałowa scena z jego udziałem jest jedną z lepszych w całym serialu

Seiyuu: Kaneto Shiozawa,
Inne role "Cyber Patrol 300" - Ben-en "Dragon Half" - Rosario, "Ranma 1/2" - Kirin "Sailor Moon" - Książę Diamond, "Vampire Princess Miyu" - Larva, "Yotoden" - Ranmaru

ZALOGA "NAUTILUSA"



Grupa oddanych Kapitana Nemo ludzi, których życiowym powołaniem jest pomagać mu w walce przeciwko szalonemu Gargoyle'owi. Wśród nich znajduje się piękna córka lekarza okrętowego, która także zakochana w nim młody nawigator Echo, który jest w posiadaniu legitymacji fan klubu Ikoriny!

MECHA:



WYKATY

Cudowne dziecko i chłuba Hansona Grandis nazywa go (ja?) "Katarzyna". Wielozadaniowy, transformujący się czołg, kształtem przypomina nieco czołgi, które przeprowadzały szturm na wieżę

startowa w "Wings of Honneamise" Jeździ, pływa po powierzchni wody, lata jako balon, po kilku modyfikacjach służy nawet jako okręt podwodny. Posiada działo i dwa mechaniczne ramiona zakończone chwytakami. W środku wyposażony luksusowo, między innymi w wielką wannę (skąd tam tyle miejsca???, z której często korzysta Grandis

Zobaczcie zobaczcie! Znowu czyta powieść H.H. Hill...



Album rozpoczyna "Blue Water" czyli opening, tym razem w pełnej, dłuższej od telewizyjnej wersji. Jest to jedna z moich ulubionych piosenek z anime, lubę jej słuchać ze względu na piękny głos Monokawy

For information contact: Dr. George A. Swall, Jr.

Długość: 132 metry
Prędkość: 108 węzłów
Główny napęd: silnik antymaterii



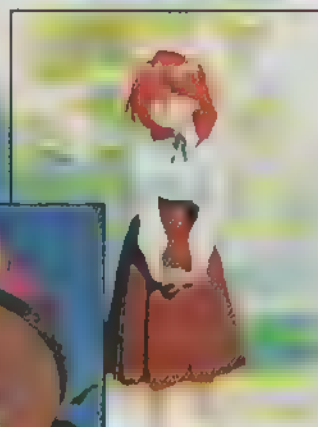
Zbudowany z wykorzystaniem atłanckich technologii "Nautilus" wypłynął w swój dziewiczy rejs 24 czerwca 1888 roku. Wyposażony został w torpedy i pociski, a także zaawansowany technologicznie sonar i komputery! Jego podziemne bazy mieści się na biegunie południowym, dokąd prowadzi podziemne i podmorskie tunele.

Olbrzymi statek kosmiczny starożytnych Atlantydw. Wygląda jak "typowy" latający spodek z 1. mow ŚG z lat pięćdziesiątych. Obudzony przypadkowo (przeznaczenie?) przez Nadzie, moc Blue Water dostaje się w ręce Gargolyle i, który, prz, acz pomocy Atakule i Teroryzule Ziemi e

MIŁOŚĆ DO NADII

Cały soundtrack z "Fushigi no Kuni no Nadia" został już wydany, a także wydane CD. Oprócz tego ukażą się też dwa wydawnictwa, z których jedno to image songs czy też kolekcja podkładów muzycznych.

Opiszę tutaj na 1. stronie pismo zetylowane
Słowo Blue wcale nie jest żadnym
słownikiem, jak sądzę, na przykład, ponieważ z
stem. Potem na 2. stronie, ze specjalną
34. okoliczności, któryś z nich, Muszę do niego



jak Blue Water" w pełnej wersji

Pomieważ jest to zestaw piosenek śpiewanych, brakuje tu wielu pięknych utworów, które budowałyby mistrz, "Nadzi". Ale i tak ze względu na poziom wykonania mogę polecić ten album każdemu fanowi "Nadzi". I popu. Przy okazji pragnę zwrócić uwagę na piosenkę "wiem-wszystko-lepiej" kryjącą w sobie porównanie i pop do rodzimego disco. "Nadzi" i pop, jest bardzo szerokim polem, obszarze jestem zafascynowany mnogością gatunków jakie reprezentują. Oczywiście, trafiają się tu, jednorazowe IDORU, ale także gwiazdy o prawdziwym potencjale i talentie. Dziękuję za uwagę.

łosną!!!) śpiewaną przez Gang Grandis Jeanowi, aby pocieszyć go wskazać drogę, jak zdobyć uczucie Nadi. Dia odmiennie zostaje, emeryt urażeni spokojniejszym kawałkiem. "Hajmefite-no ko!" ("Pierwsza miłość") czyli piosenka (no, zgadnijcie...) miłosna, w odcinku specjalnym śpiewana przez Nadę po szczerej "kobiecej" rozmowie z Grandis, tutaj (tak mi się wydaje...) wykonana w duecie Jeanem i Napięciem został jeszcze "Mermaid Memory" typowy image song w wykonaniu Hayami Masaru kończący każdy odcinek piękny "Yes! I will...". podobnie

[illegible]

Michio Shimno



Fushigi no Yumi no Nadia Vocal Collection

Futureland TFCY 5156

Cera

¥3000 (JAP)

\$36.90 (USA)

W XXI wieku Ziemia została zaatakowana przez flotę kosmiczną pochodzącą z tajemniczej planety Gamilon. Działając "bomb planetarnymi" systematycznie pustoszyli Błękitną Planetę; ze względu na zabójczy poziom radioaktywności ludzkie były zmuszeni przenieść się do miast wybudowanych głęboko pod powierzchnią Ziemi. W 2199 stało się jasne, że jedynie rok dzieli ludzkość od całkowitej zagłady. Ziemianie przegrywali kolejne bitwy, desperacko próbując się bronić przed dużo liczniejszym i bardziej zaawansowanym technicznie przeciwnikiem. Promieniowanie powoli docierało do podziemnych miast, zanotowano wiele przypadków choroby popromiennej. I gdy już wszystkim wydawało się, że istnienie naszej cywilizacji zmierza ku nieuchronnemu końcowi, niespodzianie zaświtała nowa nadzieja.

W roku 1974 japońska telewizja zaczęła wyświetlać serial pt. "Uchu sen" kan Yamato", stworzony przez Yoshihito Nishizaki oraz Leijiego Matsumoto. Trzy lata później powstał film pełnometradowy na podstawie anime, który zyskał wielką popularność wśród fanów. Dla Japończyków "Yamato" był jedną z lepszych ówczesnych produkcji, przyczyniła się w znacznym stopniu do rozwoju ówczesnego filmu otaku. W 1979 pod



gi kosmicznego statku Yamato, w Ameryce przemianowanego na Argo. Głodni wszystkiego, co dotyczyło ich ulubionego serialu, wyszukiwali informacje, sprowadzali z Japonii mangi, koszulki, soundtracki, a nawet modele. Brzmi znajomo, nieprawdaż?

Star Blazers nie było wódzów typowymi dla wiek

STAR BLAZERS

Ziemska flota – a raczej to, co z niej zostało – właśnie stoczyła poważną bitwę w pobliżu Plutona. Wszystkie myśliwce zostały zniszczone, ostatni ziemski okręt wojenny doznał zaś ciężkich uszkodzeń. Ze względu na poniesione straty dowódca floty, kapitan Abraham Avatar, zdecydował się wydać rozkaz odwrotu. Podczas, gdy statek zmierza w kierunku Ziemi, operator radaru wykrywa niezidentyfikowany obiekt – pojazd kosmiczny nie należący do gamilońskiej floty. Tajemniczy statek ostrzelany wcześniej przez Gamilonczyków, rozbija się na Marsie.

Dwaj młodzi piloci stacjonujący w marsjańskiej bazie, Derek Wildstar i Mark Ventura, dostają od ziemskiego dowódcy rozkaz dokładnego zbadania pojazdu. Okazuje się, że jedynym pasażerem statku była piękna, tajemnicza kobieta. Nie udało jej się przeżyć lądowania, lecz udało dotrzeć ważną wiadomość od zagadkowej królowej Starshy z planety Iscandar. Starsha podaruje Ziemianom cenną maszynę zdolną do usunięcia promieniowania i leczenia planety ze skutków bombardowania pod warunkiem, że... sami się po nią zgłoszą.

Jak oto zaczyna się największa wyprawa w historii ludzkości... podróż do Iscandaru.

Już na początku, że "Star Blazers" jest bardzo starożytnym afilme. Pochodzi z roku 1974, czyli powstało jeszcze przed narodzinami większości polskich fanów. Teraz ci z Was, którzy krzywo patrzą na takie antyki, mogą swobodnie odpuścić sobie czytanie poniższego tekstu. Mam jednak nadzieję, że chcecie dowiedzieć się co nieco o niewątpliwie klasycie gatunku... "Star Blazers" anime, które zrobiło więcej iyle dla fardu amerykańskiego, co dla nas "Sailor Moon". Sprawdziło, że zaistniał. A jak to się zaczęło?



Yutera "Star Blazers" trafił do Stanów Zjednoczonych, gdzie stał się legendą. Wśród rozmaitych gwiazdowych seriali o superbohaterach (zapewne widzieliście chociaż jeden z nich – swego czasu wywieszało się u nas w dużych ilościach) nie miał żadnej poważnej konkurencji.

Mie muszę wam opisywać, jak wyglądał rozwijający się fandom w Ameryce. Wszyscy znany to klasyczny doświadczeń. Fani w różnym wieku od młodzieży do dorosłych dołączyli do klubu.



szosci dobrych anime serialami, takimi jak Cienkawy bohaterowie, rozwijająca się akcja i niebiały "jak na krótkówkę" scenariusz. Amerykanie zachwycali się też niezwykłą jak na owe czasy animacją; pieczołowitym wykonaniem kadrów oraz efektami 3D. Zauważmy, że komputery oraz rozmaite dostępne obecnie techniki pomocnicze nie były jeszcze wówczas używane. Wyobraźcie sobie tych wszystkich animatorów siedzących przy ołówkach i opracowujących kadr po kadrze.

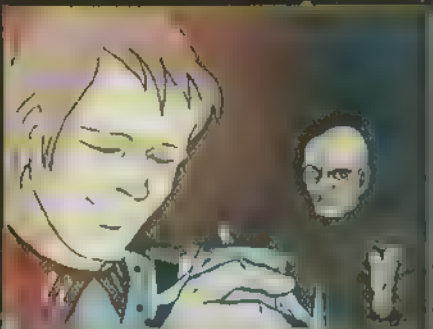
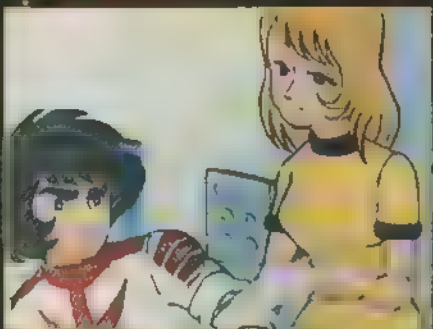
Do dziś powstały trzy serie telewizyjne i cztery filmy (trzy kinowe, jeden telewizyjny) opiewające dzieje statku Yamato. Zupełnie nową produkcją jest seria OAV "Yamato 2520". Obecnie planuje się nową pełnometrówkę, podobnie ma też powstać film fabularny produkcji Disneya. Czy utrafił w klimat? Co do tego, fani są dość sceptyczni.

Atari Korenoshi, "Urusei Yatsura"

Nasza nieustraszona załoga wyrusza więc na wyprawę na słynnym statku Yamato... Czym jest okręt, który ma przeżyć drogę do Iscandaru, czyli 18.000 lat świetlnych bliżej powrotem? Oprócz się gamilońskich rakiet i wrodek z żyłobłądną maszyną na pokładzie... Historia Yamato sięga czasów drugiej wojny światowej (!), kiedy to jako morski okręt wojenny zatonał w Bismarck. Całkowicie obrazująca powyższe wydarzenie została wycięta z amerykańskiej wersji filmu. Czyżby przypadek cenzury politycznej? Wróż, przedwio, ko któremu walczyła załoga statku... to Amerykanie. Japończycy zostali przedstawieni jako bardzo bohaterscy i honorowi żołnierze. Gdy okręt idzie na dno, nieustrasliwy kapitan przywołuje się do kole sterowego... Być może bardzo uważał na decyzji o wydepcu sceny (tak, to Amerykanie atakują w podobny sposób, jak później Gamilonczyki. Słychać też tę samą muzykę w tle). Bardzo możliwe, że Imperium Gamilońskie jest parafrazą Stanów Zjednoczonych, a rzucane na



Malika jednego z statków podczas wyjątkowo dramatycznego momentu filmu



Ziemie bomby, tonawiancie do wydarzeń z roku 1945. Zrozumiałe, że nie należało pozwolić wadom dojść do takich konkluzji.

Czy zwróciłeś może uwagę na nazwę okrętu? "Yamato" jest starożytną, używaną obecnie jedynie w poezji nazwą Japonii (do trochę tak, jakby nazwać Polskę "Krajem Lechitów"...). Tyle, jeśli chodzi o japoński nacjonalizm... Wracając do kwestii technicznych, co ma wspólnego jakiś stary wrak leżący na dnie oceanu z podróżami kosmicznymi? Wbrew pozorom dużo. Wyremontowany, a właściwie w większej części zbudowany na nowo Yamato przerobiono na statek kosmiczny i wyposażono w technologię, której plany przekazała Starsha w swojej wiadomości. Pomysł faktycznie niecodzienny; no i gdzie tu zgodność z prawami fizyki...? Pamiętajcie jednak, że mamy do czynienia z sciencą fiction wczesnych lat siedemdziesiątych, w dodatku z naciskiem na "fiction".

Czas, aby przedstawić wam załogę tego niezwykłego okrętu.

Kapitan Abraham Avatar (woryg. Jūzō Ōkita). Dowódca Argo (Yamato). Człowiek w średnim wieku, jednakże wciąż pełen energii. Z pozoru wydaje się mrukiem, jest bardzo skryty i szorstki w obyciu. Tak naprawdę bardzo troszczy się o swoją załogę, chociaż rzadko ukazuje swoje uczucia. Kapitan Avatar cieszy się olbrzymim szacunkiem wśród podwładnych. Jego mądre decyzje niejednokrotnie ratują statek z sytuacji pozornie bez wyjścia. Jedyną osobą, która ośmieliła się kwestionować jego rozkazy jest Derek Wildstar, mimo swej stanowczości kapitan jest jednak w stanie wiele wybaczyć młodemu, narwanemu oficerowi.

Derek Wildstar (oryg. Susumu Kodai). Pierwszy oficer, a pod koniec serii także kapitan Argo. Bardzo odważny i zdeterminowany, prawdziwy as wśród pilotów. Z początku nie wierzy w powódze-

nie misji i leci tylko z poczucia obowiązku wobec starszego brata, który zginął w bitwie opodal Plutona. Derek to porywczy i wyjątkowo niesubordynowany młodzieniec. Z początku obwinia wina o śmierć

brata i nie przestrzega dyscypliny, nawet wdaje się w bójki. W miarę upływu czasu dostrzewa i staje się bardziej odpowiedzialny, w czym pewien udział ma rozwijające się uczucie do Nove.

Mark Venture (oryg. Daisuke Shima). Drugi oficer - pilotator Argo, rówieśnik i przyjaciel Dereka. Ich relacje koleżeńskie można by określić przysłowiem "Kto się lubi, ten się czu-". Kłótnie rzecz jasna zawsze-wszczęta. Derek doprowadzając spokojnego zazwyczaj zrównoważonego Marka do białej gorączki. Venture dysponuje zdrowym rozsądkiem i w miarę możliwości pragnie unikać bitew z Gamilonczykami. Jego postawa bywa najczęstszą przyczyną konfliktów, ponieważ z kolei Derek nie zamierza przepuścić żadnej okazji do zemsty na przeciwniku w imię zmarłego brata. Wildstar bywa także zażenowany o Nove. Mimo, że obaj oficerowie wciąż się sprzecykają żywią jednak do siebie sympatie i potrafią współpracować w chwili zagrożenia.

Nova Forrester (oryg. Yuki Mari). Para oficer odpowiedzialna za badanie przestrzeni kosmicznej.



(nie tylko) wokół Argo. Jedną z niewielu dziewcząt wśród załogi (widziałam dwie lub trzy w imię "statystów"), na dodatek młoda i ładna przyciąga uwagę większości panów, szczególnie Marka Venture i Dereka Wildstara. W końcu zakocha się w tym ostatnim - bohaterstwo i brawura oficera mogą zaimponować niejednej dziewczynie.

Dr Sakezo Sane (oryg. Sakezo Sato). Lekarz okrętowy. Mały, łysy i dość zabawny człowieczek. Jest bardzo dobry w swoim fachu - pod koniec serii





tyko dzięki niemu kapitan Avatar trzyma się jeszcze przy życiu. Doktor Sane często zagląda do butelki – w wersji amerykańskiej, pełnej wody źródlanej. Wiadomo oczywiście, że tak naprawdę w oryginale chodziło o sake (w filmie jest jeszcze kilka momentów, w których kapitan raczy załogę „wspaniałą wodą mineralną”, aby podnieść jej morale. Wszyscy jednak wiemy, co naprawdę pije się na Argo dla dodania sobie odwagi).

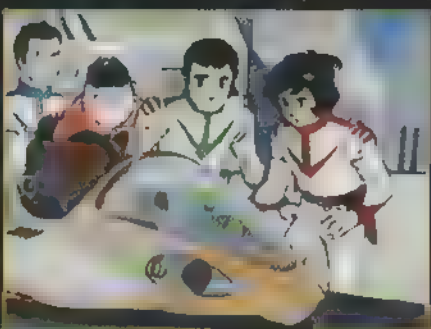
Stephen Sandor (oryg. Shiro Sanada): Oficer techniczny. Mechanik, biolog i MacGyver w jednym. Wynalazca z prawdziwego zdarzenia, któremu Argo nie raz zawdzięczał zwycięstwo. Jest cyborgiem – jako dziecko w wypadku stracił kończyny, które zostały zastąpione przez ich bioniczne odpowiedniki. **Sensor to drugiemu przyjacielu Alana Włodkiewicza, brata Doroty. Niezwykle mądry i do szkoły.**

IQ-9 (oryg. Analyzer): Genialny i jedyny w swoim rodzaju (według własnego mniemania) robot. Próbując wśród ludzi, nieco się „uczułowieczył” – ma w zwyczaju np. programować sobie czekawkę, a nawet zakochuje się w Novie. Walcząc w jej obronie bywa bohaterem i skłonny do lirycznych gestów. Bardzo chciałby być człowiekiem, niestety wygląda jak przerosnięta puszcza od konserw. Jego dylematy przypominają problemy znane nam z późniejszych cyberpunkowych filmów (tam oczywiście mają one zupełnie inny, dużo bardziej poważny wydźwięk). Poza tym IQ-9 to przydatny, chociaż wyjątkowo zarozumiały i odrobinkę nieznośny towarzysz niebezpiecznych wypraw.

Poza wyżej wymienionymi, najważniejszymi bohaterami na statku jest jeszcze wiele drugo- i trzecioplanowych postaci.

Oto główni wrogowie drużyny Argo, grube ryby z gamińskiego imperium.

Wódz Desslok (oryg. Desular Soto): Niepodzielny władca Gamilonu, rządzi żelazną ręką; a jego słów nikt nie ośmiela się podważać. Pod tym względem przypomina cesarstwo rzymskie.



skie za jego najlepszych czasów. Łatwo wpadł w niełaskę na dworze Dessloka, a wtedy – w sensie dosłownym – tracił się głowę. Desslok wymaga bezgranicznej lojalności od swoich poddanych, do tego stopnia, że gotów był popełnić dla niego samobójstwo. Desslok jako „ten żyły” jest doskonały. Apodyktyczny charakter oraz chłodny i uprzejmy, aż do bólu sposób bycia nadaje mu swistowego uroku. Nawet wtedy, gdy zrytualizowani poddani nie tracił fasonu. Jest inteligentnym i honorowym przeciwnikiem wartym kapitana Avatara. Po przegranej starciu przesłał mu depesze z gratulacjami i nie zachowuje się tak żałośnie, jak wielu współczesnych „żył”. Desslok to typowy dekadent, często pokazywany z kielichem wina w ręku i nieoznaczonym uśmiechem. W zachowaniu nie przypomina „twardego mężczyzny” i gdyby nie towarzyszące mu panny, można by wyciągnąć jednoznacznie wnioski co do jego upodobań.

General Krypt (oryg. Hsu): Doradca Dessloka, żalosny lizus. Kuł się ze strachu przed gniewem władcy i robi co może, aby nie wpadł w niełaskę, choć tragicznie brak mu wyuczona sytuacji. Był przypodobać się władcy, często nazywa nowe bronie jego imieniem. Kiedy zawodzi, ma wielką ochotę gdzieś się ukryć.

General Volgar (oryg. Geru): Przepelniony ambicją gbur i głupek. Argo wiele zawdzięcza jego niekompetencji.

General Lysis (oryg. Domen): Jeden z najlepszych ludzi Dessloka, również pełen ambicji i chęci zdobyć odznaczeń. Gdy chce osiągnąć cel w ogóle nie liczy się ze stratami, co mu nie przysparza mu sympatii wśród podwładnych. Oddelegowany przez Dessloka, aby zająć miejsce Volgara, zyskał w nim zaprzysiężonego wroga. Najpoważniejszy przeciwnik załogi Argo. Wiele z jego planów zawiodło jedynie wskutek konfliktów z Volgarem.

Z naszego punktu widzenia...

„Star Blazers” jest całkiem dobrze zrobionym, choć starożytnym serialem z gatunku space opera. Jak to się często zdarza w przypadku klasyki, zawiera mieszankę ciekawych rozwiązań technicznych, dobrze rozegranych wątków oraz... bzdur. Większość z nich wynika po-



prostu z faktu, że w latach siedemdziesiątych nauka stała na dużo niższym poziomie, niż dzisiaj. Na przykład bardzo rozśmieszył mnie moment, w którym general Lysis pisze list do Dessloka, na zwykłej maszynie. Niech żyje zaawansowana technika kosmiczna.

Argo ze swymi morskimi kształtami zupełnie ignoruje zasady aerodynamiki, co z trudem można podciągnąć pod jakość supersonicznych silników (Wave Motion Engine), których plany przysłał Sarsht.

W odczynie zdarzają się lapsusy rysunkowe. Najbardziej znacząca jest zmiana koloru skóry Gamińców z ciemnej na niebieską, gdzieś w jednej z części serialu. Po prostu producent po drodze odeszedł do wniosku, że przeciwnicy lepiej wyglądają tak w środku serialu...? Warto być konsekwentnym.

Co do stylistyki, pewne elementy skłócają się wam zapewne z „Gwiezdnymi Wojnami”. Zupełnie nie słusznie; to raczej „Gwiezdne Wojny” mogłyby kojarzyć się ze „Star Blazers”, powstały bowiem dopiero trzy lata później. Niestety, brak mi dowodów, że Lucas mógł oglądać serial, który dotarł do Stanów dopiero w 1979 roku. Całe anime porzucam klimatem lat siedemdziesiątych. Bohaterowie mają ciemną i twardą skórę. Mysliwcy wyglądają po prostu jak mysliwcy odczułowe. Kapitan lubi się w marynarski uniform, z wielką kotwicą wyszły na górnej części strzelał chmurnie spogląda spod czapki z daszkiem. Jest tylko jedna kawaii panienka na pokładzie.

Czym jest Wave Motion Engine, źródło energii?

Yamato, czy też jak kto woli Argo, porusza się zasilany przez potężny silnik opierający się na



energii "ruchu falowego". Nazwa dość nieprecyzyjna, zważywszy, że wszystkie znane nam źródła energii mają funkcję ruchu falowego. Silniki, których używa Argo przekształcają molekuły pyłu kosmicznego w tachiony, czyli cząsteczki poruszające się szybciej od światła. "Pociągają" one statek za sobą - w ten sposób osiąga on prędkość ponadświetlną. Oj z was, którzy znają się nieco na fizyce zapewne skrzywili się z bólem zębów... Jaki to, przecież nie można przyspieszyć żadnej molekuly do prędkości światła! Potrzeba by na to nieskończonej ilości energii! Cóż, twórcy "Star Blazers" domagają się, że cząsteczki nie ulegają przyspieszeniu, lecz samego rodzaju elektromagnetycznej kompresji, same przekształcają się w tachiony. Jest to bardzo kłujące i nacłagane wyjaśnienie, możemy jednak przynajmniej na tę okoliczność, że się stało z science-fiction bez możliwości nadświetlnych podróży?

Argo jest także w stanie dokonywać skoków w podprzestrzeni, efektownie znikając wrogowi z oczu. Niestety, na przygotowanie takiego skoku potrzeba nieco czasu i miejsca... A tymczasem Gamilonczycy mogą zaatakować.

System "ruchu falowego" może być także stosowany jako bardzo potężna (zdolna niszczyć planety!) broń o nazwie Wave Motion Gun. Jeśli więc możemy zaakceptować niekonsekwencję w "Star Trek", nie powinniśmy narzekać też na "Star Blazers".

Cenzura???

Czy można cokolwiek ocenzurować w anime tak niewinnym jak "Star Blazers"? Okazuje się, że tak. Pamiętajcie, to były lata siedemdziesiąte... Wspominałam już o wydeptanej sennie zatorze, Yamato oraz słynnej "wodzie zrodzanej". Zamaskowano

również wiele fragmentów zbyt brutalnych dla "Amerykanów". Wycięto większość scen śmierci wrogów i wmówiono widzom, że zabici Gamilonczycy to roboty. Nie znalazł się też żadnego samobójstwa w imię Desdłoka. W całości usunięto fragment, w którym Derek chce zabić nożem schwytanego gamilonskiego jeńcę. Zostaje powstrzymany, ale Gamilonczyk łapie noż i próbuje popełnić samobójstwo. W końcu nikt nie ginie, powyższa scena nie jest jednak odpowiednia dla dzieci. Samobójcze ataki przeciwników w kosmosie zamaskowano zmianą okrzyku "Desular, Sato, banzai!" ("Niech żyje wódz Desdłok!") na rozpaczliwe "Rozbijemy się!". Z tego powodu Gamilonscy generałowie sprawiają wrażenie całkowitych ignorantów, jeśli chodzi o nawigację.

Wycięto większość kadrow, w których pokazywano ramięczki Nowy, ewentualnie (tylko raz i przez małą chwilę) goła Nowe. Tutaj cenzura, jak widzieliśmy, była jeszcze bardziej skrupulatna niż w przypadku przemocy. U nas jest odwrotnie - w Polsce "przeszło" wiele nagich scen w "Sailor Moon", nie wyswiedlono za to niektórych odcinków ze względu na ich "brutalność".

Podsumowując, "Star Blazers" da się oglądać, choć niekiedy można tracić myślenie. Ponadto jest idealnym anime dla naszej telewizji. Po amerykańskiej cenzurze "Star Blazers" może być oglądany przez całą całość, zaś może wzbudzić zainteresowanie widzów. Kiedy obejrzałam ostatni odcinek, żałowałam, że już się skończyło. Zdażyłam się przyzwyczaić do "Star Blazers" i polubić bohaterów. Nie zostanie doznana żadna kara, nie będę jej szukać i szukać po kulach dołających ekran, za to się patrzyło. Naprawdę.

Fight ataking!



Star Blazers - The Quest For Iscandar

Produkcja: Office Academy / Sunwason

Produkcja:

Kasety 1-6 po ok. 93 minut każda

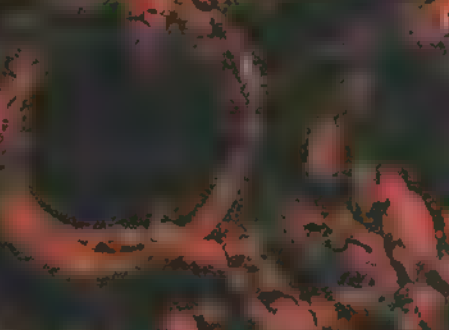
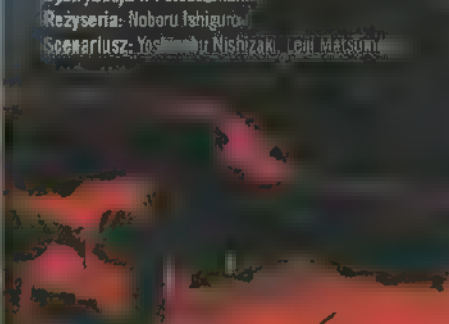
26 odcinków - pierwsza seria TV

Dystrybucja na Zachodzie: 1980 Kiseki Films

Dystrybucja w Polsce: Manta

Reżyseria: Noboru Ishiguro

Scenariusz: Yoshinobu Nishizaki, Leiji Matsumoto



VAMPIRE PRINCESS MIYU

Słyszysz jej śmiech deszczu wiatr... wleciał
wsonniona

Widzisz ją znikającą przez nas i wychodzącą w ciemność

Ona jest siostrą włościwiej znikającą w niej samej

Obserwując świat jak przez brzośnię okna

Wlecząc młodo i nikomu nieznaną

Wdech bez wdechu, dziecko bez przyszłości

Jak samą krawieźnięjęgą przetrwać snów

Widząc w sobie okrucieństwo i przeznaczenie

Jak młoda dusza migocze jak płomyk

Bez nadziei próbując wleźć się aż do nieba

Oni chcą nie być jak i w stałach wależy

Wskazując światu maskowane kłamstwo

Jak śmieć światem z piękną wiecznością

Niosąc światem przemianą czasu

Wkradając wspomnienia nękają tuż obok

I jej śmiech miękko zamilk

Fotografie na wieżach - ze zbioru "Kyuuketsuki Miyu"

Pierwszy raz dziewczynka o złotych oczach gościła u nas dokładnie rok temu. Może to jakiś fatum i za rok ponownie napiszemy coś o wampirze arystokracji. Jak kaže tradycja nie postarzala się. Nadal jest

ziewna, pełna lirycznej poetyki, jakby lekko zmęczona i przepełniona smutkiem. Trzeci i czwarty epizod, które chciałbym dzisiaj omówić, powinny właściwie rozpoczynać całą serię OAV. To dzięki nim poznamy przeszłość Miyu i Larvy. Choć może właśnie wtedy było by mniej ciekawe... Życie byłoby nudne, gdyby wszystko od razu stawało się jasne i zrozumiałe. Nieco przydymionej tajemniczości nigdy nie zawadzi... Ponieważ rok to jednak niezły kawałek czasu, pozwól sobie przypomnieć Wam świat w jaki wprowadza nas wampirka księżniczka. A jest to świat dla nas Europejczyków niezwykle dziwny, stawiający całą naszą tradycję demonologiczną na głowie. Wśród naszych "strachów" znamy jedynie te dobre i złe. Dobrych się nie boimy, choć obawa przed wszystkim co niezrozumiałe powoduje, że omijamy je z daleka. Złym schodzimy z drogi z założeniami. A wampiry... Hmm... Kojarzmy je oczywiście z bladej sinymi twarzami i płonącymi hipnotycznymi oczyma, długimi kłami, strumieniami wysokiej krwi i metamorfozą w wilka lub nietoperza. Ludzka wyobraźnia i tradycja nakazuje odpędzać je czosnkiem, wodą święconą i znakiem krzyża. Opatulone w ciemne peleryny czają się w ciemnościach by dopaść ofiarę i wpić zęby w tęcznicę szyjną... Brz...

Natomiast wampir japoński... Dziwnie to zabrzmiało, ale prawie można go polubić. Pojawia się nagle, ale jego "atak" przypomina raczej spotkanie z długo oczekiwana kochana osoba. Ugryzienie to delikatny pocałunek, po którym "ofiara" spokojnie stoi, a potem...

...likatny pocałunek, po którym "ofiara" spokojnie stoi, a potem...

...swoje pochodzenie z tych samych korzeni co japońscy bogowie, z rodu Shinsen - bogów-demonów. Shinsen nosi w sobie pierwiastek boski (jak w słowie "shinsen" - droga bogów), "ma" oznacza demona - stąd dwójstwo tłumaczenia tego terminu.

Tylko wampir ma zdolność pochwylenia i odesłania uciekiniera w otchłań. Oczywiście jest, że nie przysparza mu to popularności w demonicznych kregach. Ale nie ma nic za darmo. Ceną, którą my ludzie musimy wampirom płacić za te usługi jest nasza krew. Od wielu pokoleń na drodze Shinsen stoją wampiry, których następczynią w linii żeńskiej jest Miyu.

...słyszysz jej śmiech deszczu wiatr...
...wleciał wsonniona
...widzisz ją znikającą przez nas i wychodzącą w ciemność
...ona jest siostrą włościwiej znikającą w niej samej
...obserwując świat jak przez brzośnię okna
...wlecząc młodo i nikomu nieznaną
...wdech bez wdechu, dziecko bez przyszłości
...jak samą krawieźnięjęgą przetrwać snów
...widząc w sobie okrucieństwo i przeznaczenie
...jak młoda dusza migocze jak płomyk
...bez nadziei próbując wleźć się aż do nieba
...oni chcą nie być jak i w stałach wależy
...wskazując światu maskowane kłamstwo
...jak śmieć światem z piękną wiecznością
...niosąc światem przemianą czasu
...wkradając wspomnienia nękają tuż obok
...i jej śmiech miękko zamilk

Wspomnienie siostry - ze zbioru "Kyuuketsuki Miyu"

Tak naprawdę do końca nie wiadomo czy Miyu należy się tytuł księżniczki. Nieporozumienie jak zawsze wynika z wielu możliwości odczytania Kanji "Kyuuketsuki Miyu" co jest oficjalnym tytułem japońskim, tłumaczy się oficjalnie na terenie Japonii jako "Wampirzyca Miyu". Ponieważ jednak tłumacze angielskojęzyczni za zgodą autorki zdecydowali w kanji końcówkę "hime" - powstała Księżniczka.



niczka Miyu. Moim zdaniem zasługuje, bo to do niej skołała podkreślić jej pozycję w "społeczności" Shinry. Miyu jest z pozoru trzynastoletnią dziewczynką i uczennicą gimnazjum. Ma ciemne włosy przeważnie fantazyjnie czerwonią wstążeczką i porażkowe oczy, która w chwili metamorfozy w wampir zmieniają kolor na złoty. Mimo, że nie reaguje na słońce, odbija się w zwierciadłach, zachwyca się słońcem, nic jej nie szkodzi widok i dotyk krwi. Krzyży jest "czystej krwi" wampirzycą i ludzką krew jest konieczna do jej egzystencji. Rzadko kiedy jej ośmiera umiera. Krew ludzka zmieszana z krwią wampira powoduje, że człowiek otrzymuje wampirze wieczne życie bądź odchodzi w świat nieswiadomości. Dziedzictwem Miyu po kradzieży jest możliwość chwytania i odesyłania w nicość zbłądłych Shinry. Legenda głosi, że gdy schwyci ostatniego będzie się mogła zeznać i odejść w Ochiari. Niedodacznym towarzyszem, opiekunem i niemyim powiernikiem dziewczynki jest

Właśnie była ona po wersu.

Właśnie z ciemności wyłoniła się samotna zima na twarzy.

Krew wampirów splonęła gwiazdą światła.

Właśnie zamierzała widzieć jej złociste oczy.

Właśnie w tym momencie umiała go w ściennej błyszczącej.

Właśnie z zębami "Kryształowej Miyu".

Demoni, o ciemnych włosach i szarych oczach, należący do klanu zachodnich Shinry. Czy to ważne, że zachodnich? Jasne, że tak, bo nawet w świecie demonów nie ma zody. Shinry z zachodu były zawsze w stanie "zbrojnego rozejmu" z japońskimi Shinry. Larva został przysłany, by zabić i wypić krew Miyu, nim dziewczynka uzyska świadomość swoich możliwości. Miałoby to być wielkie nade wszystko Shinry. Litość jaką odczuwał dla wyalienowanego dziecka sprawia, że gdy zdecydował się na atak było już za późno. Miyu wypija jego krew i sprawia, że stał się jej "ochroniarzem". Pojawia się jednak zawrót głowy, demon zostaje zamykany w stalową maskę i odebrano mu głos. Ogólnie uważa się, że Larva Miyu skazana była na porażkę i faktycznie to on zajmuje się głównie od



Właśnie z buntowniczymi braćmi w Ochiari. Pozwolić, że nieco miejsca poświęcę tu tematowi walki wwanemu pewnie tysiące razy. Imiona... Niemożność dosłownego tłumaczenia Kanji i brak różnic między "B" i "V" sprawiają, że nie wszystkie brzmienia rozróżniamy. Tak jest z imieniem Larvy. W artykule sprzed roku użyłem imienia "Larva". Skorożyło się to dyskusja na temat, jak naprawdę nazywa się strażnik Miyu. Jedni uważali, że Larva, inni, że Lapa (bo tak tłumaczy się go w obszarze OAV). Ostatecznie pozostaliśmy przy Larve. W końcu tak właśnie nazywa się kogoś, kto

W trzecim epizodzie występuje jeszcze jeden zachodni Shinry. I znowu kłótnia z rzędem tematu, kto jednoznacznie określi jego imię. W obszarze rozstrzygnięto go.

Ogólnie spotkałem się również z Lemures, Lemurem lub Remiles. Wydaje mi się, że najbliższe prawdzie jest Lemures, jeśli pochodzenie słowa jest z łaciny, co jest słownictwem Lemurów, to jest złodziei duchów zmarłych. Remiles określa się jako coś więcej niż przyjaciela Larvy. W odcinku

"Fragile Armour" demon przybywa by dokonać dzieła Larvy i zabić Miyu, aby jednocześnie pozbyć się światła strażnika i uwolnić przyjaciela spod wpływu dziewczynki. Nie rozumiejąc przyczyn, dla których Larva służy Miyu ginie nie doczekując się pomocy ze strony zamaskowanego pobratymcy. Brat Remiles o imieniu Carla odgrywa ważną rolę w mandze "New Vampire Miyu", gdzie onal nie doprowadza do śmierci Larvy i głównej bohaterki. Jedyną znaną rolę ludzką w serialu jest postać tajemniczej kobiety medium, wzwanej początkowo (ep. 12) "Unearthly Kyoto" dla schwytania i zabicia wampira.

Właśnie wtedy podeszła do niego.

Właśnie jak w kamieniu wyłaził.

Właśnie w ciemnościach zastygł wampirzycę, która

Właśnie w ciemnościach zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Himiko Se jest medium, spiryualistką i narratorem historii Miyu. Właściwie cała historia przedstawiona w OAV jest widziana jej oczyma. Być może właśnie dlatego ma bardziej ludzki wymiar. Jej pierwsze spotkanie z Miyu i światem Shinry miało miejsce w ep. 1, gdy została wzwana do miejsca zbrodni popełnionej jakoby przez wampira. Od tego czasu dzięki relacjom z Miyu rozumie coraz lepiej świat bogów i demonów, choć wciąż buntuje się przeciwko jego zasadom. Wydaje się, że zaczyna mimo sporów akceptować Miyu jako strażniczkę świata i uznaje jej ofiary za szlachetne. Konieczność stniejącego układu. W ep. 4 OAV dowiaduje się, że w rzeczywistości o sobie kilku rzeczy, które mogą na zawsze zmienić jej porządek świata, ale o tym za chwilę.

Właśnie o samym Himiko. O nie dwa pierwsze epizody stawiały bardziej na akcję, że tak to nazwę "sensacyjną" ich treścią były wyłącznie walki z Shinry, o tyle dwa ostatnie odcinki nawiązują do przeszłości ich trasy jest nieco bardziej refleksyjna. Właśnie uwaga pozostawiam na koniec, zatem do świata księżniczki Miyu.

Właśnie wtedy podeszła do niego.

Właśnie jak w kamieniu wyłaził.

Właśnie w ciemnościach zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

W Kamakura prosił śnieg. Na jednej z krokwii pod przylgniętych dach średniowiecznej pagody widniała złota pieczęć sygnalizująca krzyżem. Słychać wołanie o pomoc. Cicho. Himiko siedzi przy ulicy. Wino wiruje białe płatki. Miyu pojawia się jak zawsze z nieładem. Himiko wychodzi z domu. Być może zaskoczona faktami, że na po-



Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

Właśnie wtedy zastygł wampirzycę, która

wydobywa sankryoki sztylet vajra, ale olbrzym bez trudu łamie jego ostrze. Ulega dopiero, gdy medium zaczyna recytować buddyjskie sutry. Ponownie pojawia się Miyu. Obie kobiety wchodzi ponownie do świątyni. Himiko zaczyna rysować na ścianach mandale, otaczając stalową maskę Larvy. Patrząc na nią Miyu zaczyna wspominać:

Był wieczór, a ona stała nad brzegiem morza. Nie wiedziała o Shinmie nim nad powierzchnią wody nie pojawił się opatulony w niebieską opończę mężczyzna o blond włosach i karminowych oozach. Nie ożala strachu gdy powiedział jej kim jest i dlaczego się pojawił. Nie bała się nawet gdy wyznał, że przyszedł ją zabić i wypić jej krew, by zostać władcą Shinmy. Nie zdążył... W Miyu przebudził się wampir. Jej brązowe oczy nabrały złoto sówiego koloru. Delikatny pocałunek w szyję Larvy... Strużka krwi... i stalowa maska, która na dowód hańby odebrała mu twarz i głos.

Himiko nadal rysuje mandale, lecz nie potrafi znaleźć punktu wyjścia. Miyu pokazuje jej zdjęcie zbroi, która niedawno omal nie pobawiła ich życia... Nie wie, gdzie kryje się czarna ptak... W nocy w miasteczku z niewiadomych przyczyn wybuchł pożar. Blask czerwonych płomieni odbija się od płytek gigantycznej zbroi. Za plecami olbrzymia wisi jak szkarłatny krzyż Shinma o błękitnych oczach... Himiko od rana podąża śladem średniowiecznej zbroi. Pyta w muzeach, wśród kolekcjonerów i w antykwariatach. Skierowana pod właściwy jakoby adres trafia na pogorzelsko. Policjant wyjaśnia jej, że zamieszkiwało tu małżeństwo. On długo chorował i umarł, w kilka dni potem jego żona popełniła samobójstwo. Śledczy podejrzewa podpalenie... Niestety w zgłoszczach nie odnaleziono zbroi. Himiko odchodzi... Jej śladem podąża czarna ptak.

Noc... Himiko wraca pociągami. Podchodzi do niej nieznajomy młody człowiek o błękitnych oczach. Pro-

ponuje pomoc... Himiko przedstawia się jako studentka historii sztuki, poszukująca starożytnych zbroi w kolekcjach prywatnych. Śmiech... Otulony w szkarłatny płaszcz mężczyzna prowadzi medium do stopy znajomej pagody. Pojawia się gigant w zbroi. Himiko usiłuje recytować sutry, lecz dłoń w szkarłatnej rękawicy zatyka jej usta i tłumy krzyk. Błysk. Czerwony płomień przednia ciemność i Himiko pada na ziemię. Miyu i Shinma o imieniu Remles stają oko w oko. Himiko dopiero teraz rozumie, że księżniczka świetnie wiedziała, kto zapieczętował Larve. Miała



Jedynie problem ze zlokalizowaniem porywacza, dlatego użyła Himiko jako wabika, który sprowadził demona w jej pułapkę. Tymczasem gigant w zbroi atakuje. Nienawidzi Jowów Shinmy i chce zabić Miyu. Księżniczka przypomina zakutą w zbroję istotę, która kim była. Przywołuje wspomnienia, które zostawił staro przez Remlesa. Olbrzym uważający się za Shinmę jest w rzeczywistości wcieleniem zmarłego mężczyzny - właściciela zbroi. Pod naporem dwóch różnych zaprzeczających sobie wspomnień olbrzym zwala się na ziemię... Miyu atakuje Remlesa. Demon unika strugi ognia, ale zostaje schwyty w pułapkę. Okazuje się, że był bliskim przyjacielem Larvy przybył do Japonii, by uwolnić go spod wpływu Miyu. Postanowił ją zabić by odzyskać przyjaciela. Jego ciało otacza strumienie ognia, które spalały go. Gigant, ostatni raz krzyczy imię przyjaciela.

Peka pieczęć na kropki pagody. Za ciemnymi oczami maski bliska smutno rozumie oczy demona obrońcy, który dobrowolnie powraca w niewolę Miyu. Księżniczka przywołuje Larve, gdy nagle jest zostaje schwyty w stalowe dionie zbrojnego olbrzymia. Gigant zaczyna ją gnęść i dusić nie stając na jej wyjaśnieniu, że nie jest Shinmą a jedynie szukany człowiekiem. Pojawia się Larva. Dwa błyskawicznie ciecica i odrąbane w łokciach ręce zbroi padają na śnieg. Gigant zwraca i rusza w kierunku miasta. Nawet Larva mimo swoich umiejętności demona zabójcy nie potrafi go zatrzymać. Na placu zatrzymuje olbrzymia policyjna blokada. Himiko obserwuje wszystko ukryta za rogiem uliczki. Za jej plecami materializuje się Miyu. Nie chce iść walczyć ze zbroją metodami Shinmy, bo olbrzym nigdy nie był demonem. To, że żyje zawdzięcza swojej żonie, która oszukana przez Remlesa oddała swoje życie, by przywrócić do życia zmarłego męża. Czarna magia Shinmy spowodowała, że jej duch przywrócił mężczyznę z zaświatów i oddał mu zbroję jako nowe ciało. Niech o jego ludzkie bycie zdecydują ludzie i ludzkie prawo. Policzka zaczyna strzelać... Zakuty w stal człowiek na różno krzyczy... Olbrzymie ciało wali się w śnieg. Wokół rozlewa się fala szkarłatu. Wierują białe płatki, z wolna przysypując ciemny kształt, który niegdyś był człowiekiem.

Wspomnienia z dzieciństwa powodują, że Himiko ponownie odwiedza Kamakura. Ścieżka doprowadza ją na miejsce, które pamięta z czasów, gdy miała 3 lata. Wspomnienia przywołują jej na myśl obraz dziwnego domu. Za jego papierowych ścian show! błę czerwona poświata, a po powierzchni papieru przesuwały się fantastyczne cienie. Jako dziecko uciekała stamtąd z krzykiem i przerażona ukryła się w swoim pokoju. Potem w nocy zdarzyło się coś czego nie może sobie przypomnieć, ale pamięta, że od tej pory nigdy już nie bała się ciemności.

Spacerująca po okolicy Himiko trafia w końcu na miejsce, gdzie jej zdaniem powinien stać tajemniczy dom. Wspina się na pagórek... Widzi jedynie pułapkę... Odwraca się by odejść i nagle niebo staje się szaro szkarłatem. Wiele wiatr. Za jej plecami pojawia się dziwny zeuropelizowany budynek zapamiętany z dzieciństwa. Do jego wnętrza woda, szereg drzwi i rozsuwanych ścian... Himiko trafia do pokoju, gdzie w czerwonej poświacie zatopieni w bryle nit szkiełki lodu, kiwi pod sufitem dwójce ludzi... Mężczyzna i kobieta... Pojawia się Miyu... Ci ludzie są siostrami do jej rodzica. Medium i wampir rozmawiają o ludziach, którzy nie zmienili się mimo, że pili ich krew. Aż do dnia, gdy ich krew obudziła się jak krew Miyu, by poznać swoje przeznaczenie. Himiko buntuje się przeciwko takiej rzeczywistości. Uzupełnia się ludzka... Miyu tłumaczy się tylko tajemniczo.

Przeszłość... Dom... Ogród... Śmiech dziewczynki o brązowych oczach. Dziecko rozmawia z rodzicami o tym, dlaczego są inni... Opowiada o aniech, że ojciec był konserwem malarstwa. Dziewczynka czuła dziwny dysans, jaki dawała jej od rodziców. Często przebiegała z ojcem na plaży, gdy ten godzinami bez słowa patrzył w morze. Potem przyszedł dzień, który Miyu zapamiętała jak senne koszmar... Demoni na plaży. Pierwszy smak kiwi w ustach i przekorzenie, że smak już nigdy nie będzie taki sam... Próby szukania ratunku u rodziców spotkały się smutnym dniem, że zawsze była straszona morzem i fale kojarzą się jej z niebezpieczeństwem. Kilka dni potem na podwórku szkolnym dzieci odnajdują ciało ułożone. Dziecko jest w szpitalu. Wśród rozkrzyczanego tłumu uczniów stoi Miyu. Jej koleżanka Akiko próbuje się dowiedzieć dlaczego jest taka spokojna. Nie znajduje odpowiedzi. Po szkole przerażona Miyu biegnie w głąb bambusowego zagajnika. Obejmuje się wina, że nie potrafi już zapanować nad własną siłą i zabija niewinnych ludzi. Jedynie pocieszenie i spokój znajduje w ramionach oczekującego jej Larvy. Miyu usiłuje się jakoś odnaleźć w wielość siebie, że mimo złotych oczu nadal jest człowiekiem, bo widzi swoje odbicie w zwierciadle i może trzymać w dłoni krzyż.

Krótkośrogią dnia przychodzi wiadomość, że znaleziona na podwórku uczennica zmarła w szpitalu. Tego samego dnia dom Miyu odwiedza Akiko. Dziewczynka jest przekonana, że Miyu jest wampirem. Jej romantyczne usposobienie widzi w tym możliwość otrzymania nieśmiertelności. Odświeża się i namawia Miyu by piła jej krew... Brązowe oczy zmieniają kolor na złoty. Mimo buntu umysłu wampirza krew nie może się oprzeć pokusie. Akiko zachłystuje się krzykiem. Jej senne marzenia o wieczności zaczynają przybierać realny wymiar. Trzaskają drzwi. Matka Miyu bije córkę w twarz.

Zamknięta w pokoju Miyu rozmawia z matką. Otrzymuje do wypicia szklankę czerwonej cieczy. Dziewczynka płacze... Oskarża matkę o zabójstwo jej przyjaciółki... Nagle przestrzeń wokół zamyka się. Niebo zmienia kolor i do pokoju zaczynają wyciągać ramiona olbrzymie konary drzew. Przybywają Shinma. Matka wyjaśnia Miyu ich pochodzenie i rolę jaką odgrywają na granicy światów. Są rodziną Shinmy, która została przeznaczona do ochrony świata przed demonami. Są jednocześnie obserwatorami i obrońcami ludzkości, która poprzez złość i nienawiść otwiera drogę bogom-demonom do materialnego świata. Tak z pokolenia na pokolenie przekazywanie są obowiązki wampirów. Nagle matka Miyu buntuje się. Ciemność rozcina płomień. Chwyta ciorę, córki i zaczyna uciekać. Shinma rzucają się za nimi, ale na ich drodze staje Larva.





ojciec
mówi
powiada, że
z jej przeznacze-
nia. Wyjaśnia, że je-
jście podobnie jak
Miyu był człowiekiem.

Młodość miała oddziaływać na nieśmiertelność, a
która do końca nie mógł się pogodzić. Miyu słab-
nie coraz bardziej. Jedyne ratunkiem dla gwał-
tej i kłótni jej życie okazało się krew wampira.
Osamotniona dziewczynka wybucha płaczem nad
ciałem matki, z której szyi płynie cieniutki strumień
krewi.

Nierazniejszosc... tamiko budzi się nagle. Świeci
słońce, a ona siedzi przy stole wodać do
pomocy z jej wspomnień. Wspina się na szczyt pa-
górki. Tam gdzie powinien stać dom widzi puste
pole. Znowu powracają wspomnienia.

Noc. Gdy przerażona leżała samotnie w posłaniu
przyszedł do niej ktoś... Dziewczynka z czerwono-
czarną włosami... Ludzie nie zmieniają się
razu, mimo że wampir pił ich krew. Różnica
do dnia, gdy ich krew obudzi się, by poznać swo-
je przeznaczenie... tamiko samotnie spogląda
w niebo. Wiatr przynosi jej echo cichego
dźwięcznego śmiechu.

Trudno oddać słowami urok tego filmu. Do tej pory
jest to jeden z moich faworytów w rankingu japoń-
skości w anime. Choć muszę przyznać, że nie każ-
demu się może spodobać. Jest to jedna z tych pozycji,
których nie ściga się z polki na cnybrii traili, wizu-
alno magnetyczny i po prostu ogólnie. Ulotne nastroje,
które rzadko tym filmem wymagają od widza skupie-
nia odpowiedniego nastawienia. Animacja jest z
do tych bardziej niż poprawnych, natomiast
kolorystyka... dobra. Coś podobnego widziałem
tylko w "The Hakken". Pelen koloryt, który
ludzi, gdy przechodzi nagle w wymiar szarych
zmienia swoją wielobarwność w szarych
monochrom. Zawsze fascynowała mnie
wyraźność nastroju za pomocą
kolorów. Ograniczenia palety barw, czy z
Jeśli już jesteśmy przy sprawie nastroju, to
Kenji Kawai (!?) - kolejne brawa dla twórcy. Na-
prawdę jedną ręką można wydzielić jakiegoś
maty muzyczne, utrzymane z
wschodu, choć mam wrażenie, że czasem
no ewoluujące w kierunku Indii (coś jakiegoś
tematu pierwszych epizodów "Tenchi Muyo").
Większość jednak są to proste tematy na schematach
Spotykałem się czasami z zarzutem, że film jest
gadany. Może i tak, ale w jak genialny sposób
znalazłem w zasadzie żadnej kwestii, która by
zbyt lakoniczne i pozostawiają widza z
to myślenie. Podsumowując, film zasługuje na
go, kto po anime spodziewa się wielokolorowej
tryków, oczopląsu i ani chwili na oddech.
"Kyuuksukime Miyu" to jedyne w swoim rodzaju
dziełko - pełne refleksji, wyciszenia i w sumie nabra-
cie ciekawej akcji. Jeśli uważacie, że dreszczycie się
wywołać jedynie fontanny krwi, tony drgającego
i ryk potworów rzucających się na swoje ofiary,
obejrzyjcie sobie scenkę w której mała Miyu zmie-
nia kolor oczu z brązowych na żółte i wolno, z roz-
nymi ustami wspina się ku szczytowi. Naprawdę
potrzeba niczego więcej. Tych, którzy nie mieli jesz-
cze przyjemności (?) spotkania się z sówką dzie-
wczynką, szczerze zachęcam. Warto czasami oderwać
się od bezsensownej przemocy serwowanej przez
większość filmów i telewizyjne wiadomości. Mam

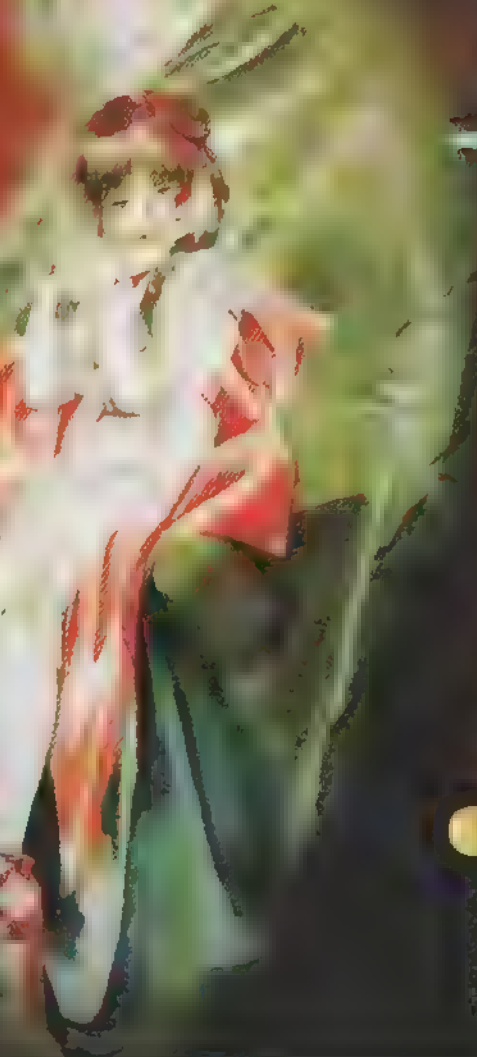
Shirina krew... to nie mylne, ale tymi słowami... to nie jest... to nie jest...

Shirina krew... to nie mylne, ale tymi słowami... to nie jest... to nie jest...

nadzieję, że wasza przygoda skończy się podobnie
jak w moim wypadku i dacie się uprowadzić w ma-
giczny świat na którego strażą stoi księżniczka Miyu.

Odwyci moje dłoń i chodź ze mną,
daleko od królestw ciemności.
Gdzie kryję się ciemność i gdzie mieszka nasz świat.
Obejmij mnie i całuj,
i dźwignij swoją piękną dłoń.
Teraz jeśli chcesz by wszystko zmieniło się, mijając.
Walczyć do ciemności i ty do mnie.
Walczyć nikt nie może przegrać.
Twoje światło jest moim życiem a moje życie jest twoje.
Nasza krew niech będzie naszą nieśmiertelnością.
Miyu... odwróć moje dłoń i prowadź mnie w noc.

"Ucieczka w Noc" - ze zbioru "Kyuuksukime Miyu"



Vampire Princess Miyu - część 3 & 4 (OVA)

Produkcja: Shoishisha/Pony Canyon
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria: Toshihiro Hirano
Scenariusz: Noboru Aikawa
Muzyka: Kenji Kawai
Chara design: Naomichi Kakimouchi
Czas: 80 min

LEGENDA MAŁPIEGO KRÓLA

Jest pewne imię, doskonale znane w wielu zakątkach świata: w Paryżu, i w Londynie, w Los Angeles, w Bangkoku, w Tokio i w Pekinie. Dotarło nawet do pewnego kraju nad Wisłą. Imię to brzmi Son-Goku. Ależ tak! To przecież bohater "Dragon Balla"! Postać, której twórcą i rysownikiem jest Akira Toriyama.

Rysownikiem? Owszem. Ale twórcą? Nic bardziej mylnego. Myli się także ten, kto sądzi, że Son-Goku dopłynął do Polski dopiero z falą mangi. Zналиśmy go już wcześniej, tyle że pod prawdziwym, chińskim mianem Króla Małp Sun Wu-k'unga.

Legenda Sun Wu-k'unga to jeden z najpopularniejszych chińskich mitów ludowych, utrwala-

w wnętrzu wypadło ogromne kamienne jajo. I znów minęły wieki. Jajo, omiatane wiatrem, zmieniło się w kamienną małpę. Małpa zaś przebudziła się do życia. Oczy błyszczały jej, nieziemskim światłem, tak siłnym, że ich blask dotarł aż do nieba i przestraszył Nefrytowego Cesarza. Władca wysłał za raz dwóch swoich generałów, by sprawdzili, co to takiego. Uspokojony, że to tylko małpa, zajął się własnymi sprawami. Kamienny stwór zdołał już tymczasem przejąć władzę nad stadem innych małp i wspólnie z nimi pędził wesołe i bez troskie życie. Pewnego razu, za wodospadem, odkrył tajemniczą grootę, określaną jako "Jaskinia Wodnej Zasłony - Siedziba Nieśmiertelnych". Sprawdził tam swoje ślady, zasiadł na kamiennym tronie i przybrał tytuł Wspaniałego Króla Małp. W zdrowiu i szczęściu panował przez wiele wieków. Potem jednak po medytacjach postanowił sięgnąć po nieśmiertelność. Popłynął więc na tratwie do kraju Dzambudwipa, podpatrzył życie ludzi i przejął ich obyczaje. Nie znał jednak mędrców znających sekret wieczności. Udał się do innego kraju, zwanego Kurudwipa, i tam u starego taoisty otrzymał mię Sun Wu-k'ung, czyli "Syn, który Poznał Niebyt". Mistrz przyjął go na służbę i wyuczył zasad tao. Kiedy studiował egipsko końca, Sun Wu-k'ung umiał czytać naprawdę niezwykle

grocie. Zwyciężył, zdobył miecz potężnego Króla Demonów i na powrót usadowił się na kamiennym tronie. Dalsze dni poświęcił na szkolenie poddanych w sztuce władania bronią. Broni jednak miał mało, więc poszedł do pałacu króla Aoi, wytłamał drzwi zbrojowni i zagarnął tysiące luków, mieczy, halabard i toporów. Łup rozdzielił na wszystkie małpy, jedynie sobie nic nie wybrał, gdyż był przecież nieśmiertelnym mędrcem, któremu "nie przysto nosić jakiegokolwiek z emskiej broni", jak twierdził jego najbliższy doradca. Wyruszył więc w kolejną podróż, tym razem w głąbiny oceanu, do siedziby Starego Króla Smoków. Ten, zgodnie z przyjętym obyczajem, podjął go herbata i w skupieniu wysłuchiwał prośby. We dwóch przegadali różne rodzaje oręża, lecz żaden z nich nie przypadł do gustu kamiennym małp. Wreszcie znowa Smok wspomniął o żelaznej żerdzi, którą niegdyś ubrano Drogę Mieczną na niebie. Żerdź - ze złotym obręczami - była ponoć tak wielka i ciężka, że nikt z żywych nie potrafił jej poruszyć. Mięśca Sun Wu-k'ung za pomocą magii nadał jej stosowniejsze rozmiary, wziął na ramię i odprowadzony z darami przez smoki, przez podwodne królestwo powrócił do siebie. Poźniej dla wygody, zmniejszał żerdź do wielkości hafciarskiej igły i zatykał za uchem. Powiększał ją tylko wówczas, gdy stawał do walki. Mimo, że był nieśmiertelny, nadziedziczył dzień (chyba przez pomyłkę) przybyli po niego wysłannicy Królestwa Ciemności. Dzielnym Sun Wu-k'ung wyrwał się z ich objęć, zrobił burdę w Piekło, wymazał wszystkie imiona małp z rejestrow śmierci. Od tamtej pory jego lud pędził hulaszcze życie. Coraz bardziej, niepokoiło to Nefrytowego Cesarza, który wreszcie postanowił wezwać Króla Małp przed swoje oblicze. Sun Wu-k'ung udał się do nieba i bez większych



Wspaniały Król Małp w całej swojej krasie.

w XVI wieku, w epickiej powieści "Si-ju-k", czyli "Wędrownik na zachód", spisanej przez Wu Cheng-ena. Powieść, w oryginalnej wersji, składa się ze stu rozdziałów opisujących trudną i pełną przygód pielgrzymkę mnicha Huan-tsanga (znanego także pod sanskryckim imieniem Tripitaka) do Indii, po święte księgi kanonu buddyzmu. Sun Wu-k'ung pojawia się już w pierwszej części dzieła - do samego końca pełni ważną i jakże malowniczą rolę. Niestanny - jak to małpa - bunczuczy i pełen wanackich pomysłów, dopuścił się nawet awantury w Niebiańskim Pałacu bogów. A jak do tego doszło? Posłuchajmy...

Dawno temu, na szczycie wielkiej góry leżał cudowny głaz, na który przez stulecia działały kosmiczne siły. Pewnego dnia gwałtownie, a z jego

rzeczy Potrafił dostać chimur i zgiąć wzdłuż, wśród nich po niebie zmieniać postać przenikać przez kamień, metal oraz walczyć jak najprędniejszy z rycerzy. Osiągnął też nieśmiertelność. Rad wielce, pożegnał straż i wrócił do Jaskini, do swoich małp atak. Tam jednak musiał stoczyć bój ze stadem demonów, które pod jego nieobecność opanowały



39. Razem opuścili krainę Morza Południowego. Małpa o wiele sprawniej niż Piaskowy Mnich latał w chmurach i chciał śpiesznie ruszyć naprzód. Piaskowy Mnich uczeplił się go jednak i nie chciał puścić. — Nie zostanę z tyłu, bracie — rzekł.

Fragm. "Opowieści o małpie prawdziwej i małpie nieprawdziwej" z rysunkami Zheng Jashanga



Okladka polskiej wersji wideo "Sierżanta 1", chyba malowana flamastrem.



Son Gokū w akcji. Z tyłu – asystowy mnich Sza-seng i pitaka. Wep zek-zu na tle nieba, a do Wędrowca na zachód – Wu Cz'eng-ena

przyjął przydomek "Sing-cze", czyli "Wędrowiec" i podążył w długą podróż na zachód

przez japońskie kino przemknął kuriozny film, nakręcony na zlecenie dowództwa Amerykańskich Sił Okupacyjnych, zatytułowany "Hanamano atarashi boken" ("Nowe przygody Hanumana"). Przedstawiono w nim postać innego Króla Maip, Hanumana, z indyjskiego eposu "Ramajana". Mimo, że ta opowieść nie miała nic wspólnego z czengowską "Wędrownką na zachód", pobudziła apetyty widzów na kreskówkę o dzielnej małpie

Najszybciej zareagowała wytwórnia Toei, zbierająca zasłużone laury za pierwszy wyprodukowany w Japonii w pełni kolorowy i pełnometrażowy film animowany "Hakuja-den" ("Legenda o księżniczce przemienionej w Białego Węża", 1958). Scenarzyści wzięli na warsztat popularną mangę Tezuki – tak w 1960 roku powstał sławny "Son-Goku". Film był rozpowszechniany później na Zachodzie pod tytułem "Aakazam The Great" z całkiem nową muzyką Lesa Baxtera i dubbingiem w wykonaniu m.in. Frankie Avalona, Jonathan Wintersa i Sterlinga Hollowaya.

W rodzie mych Chinach, targanych rewolucją kulturalną, Król Maip gościł przede wszystkim na deskach teatru, ale za to w sławnej Operze Pekńskiej Najczęściej grana sztuka (o podtekstach politycznych) był fragment "Si-ju ki" o małym buncie przeciwko feudałowi, władcy i o rozrobie w pałacu Nefrytowego Cesarza. W 1961 roku, Studio Filmów Animowanych w Szanghaju podjęło produkcję filmu "Da no tien gu" ("Król Maip"), w reżyserii Wang Lai minga. Niezależnie od tego, inny chiński producent, Te Wei, spędził pełne trzy lata przy realizacji własnej wersji "Si-ju ki". Postacie bohaterów wzorowane były na oryginalnych rysunkach z powieści Wu Cz'eng-ena. Film został z powodzeniem pokazany w 1964 roku na Londyńskim Festiwalu Filmowym i praktycznie zniknął z ekranów

ceremonii powitał Cesarza, wzbudzając tym przeżalenie dworzan. Władca jednak, w swej boskiej łaskawości, powierzył mu stanowisko nadwornego koniucha. Nalwany Król Maip sądził, że dostąpił niebiańskich zaszczytów i dopiero po niewczasie stwierdził, że go paskudnie oszukano. Wściekł się nie na zarty, porzucił robotę, wrócił do swoich i na znak buntu nadał sobie tytuł "Wielkiego Mędrca Równego Niebu". Rozgniewany Cesarz wysłał na ziemię armię dowodzoną przez dwóch książąt, Walerianę i Noce. Bój był srogi i zakończył się walnym zwycięstwem Sun Wu-k'unga. Nefrytowy Cesarz, chcąc nie chcąc, ustanowił nominalny tytuł Wielkiego Mędrca Równego Niebu – pomownie zaprosił Króla Maip do pałacu. Od tamtej pory Sun Wu-k'ung walczył się po niebiosach, nie mając nic do roboty...

Lenistwo Króla mocno drażniło innych dworzan. Za ich podszeptem Cesarz kazał mu pilnować sadu, w którym co trzy tysiące lat dojrzewały cudowne brzoskwinie. Biedak, nie wiedząc, co czynił, Sun Wu-k'ung po uszy obzał się owocami, poszedł spać. Po przebudzeniu stwierdził, że dręczący go pragnienie. Nieproszone wdarł się na ucztę do Pałacu Jaspisowego Stawu, upił się i dokonał wielu nieprzystojnych rzeczy. Kiedy wytrzeźwiał, zrozumiał, że tym razem bogowie mu nie wybaczą. Uciekł na ziemię, ale i tam nie znalazł spokoju przed zemstą niebian. Walczył wszędzie, w powietrzu, na ziemi i w wodzie, aż wreszcie Jęgli, pokonany czarami wspaniałego mędrca Erl-anga, bodhisattwy Kuan-in. Ostateczne zwycięstwo bogów przypieczętował jednak sam Budda Tathagata. Sun Wu-k'ung został uwięziony pod Górą Pięciu Elementów i ponad pięćset lat przesiedział w zamknięciu. Uwolniony za wstawiennictwem Kuan-in przez pielgrzyma Tripitakę, wdział szaty mnicha

Tyle początek legendy. O dalszych przygodach Tripitaki, Sun Wu-k'unga oraz ich dwóch przyjaciół, prosiaka Czu Pa-tsie i groźnego Paskowego Mnicha Sza-senga, opowiada kolejne osiemdziesiąt siedem rozdziałów powieści Wu Cz'eng-ena. Nota bene, pielgrzymka Tripitaki od była się naprawdę – chociaż bez udziału Maipiego Króla – w VII wieku naszej ery, a rzeczony mnich przywodził z Indii do Chin sześćset pięćdziesiąt siedem buddyjskich zwyczajów. Podróż stała się tematem licznych ludowych podań, z których do woli czerpał szesnastowieczny pisarz

Postacie z "Si-ju ki" zyskały popularność w całej Azji. Nie trzeba było długo czekać, by wraz z innymi elementami chińskiej kultury trafiły do Japonii. Tutaj, trzy ideogramy tworzące tytuł powieści odczytano "Saiyuk", a Sun Wu-k'ung przybrał imię Son-Goku. Po trzydziestu latach, Maip Król dumnie wkroczył do świata animacji

Jeszcze w czasach niemego kina, w 1926 roku, na ekranach japońskich kinematografów zagóścił skromny, czarno-biały krótki film pod tytułem "Son-Goku monogatari" ("Opowieść o Son-Goku"), zrealizowany metodą wycinankową. Dwa lata później powstała niewiele dłuższa kreskówka "Son-Goku". Oba filmy, choćby ze względu na metraż, przedstawiały zaledwie małe fragmenty zawiązających przygód Sun Wu-k'unga. Na ich pełną wersję japońscy widzowie musieli poczekać aż do lat pięćdziesiątych. Właśnie wówczas, a dokładnie w 1962 roku, młody grafik nazwiskiem Osamu Tezuka rozpoczął rysowanie mangi "Boku wa Son-Goku" ("To ja, Son-Goku"). Seria publikowana była początkowo w łamach czasopisma "Manga O", potem doczekała się wydania książkowego. Pięć lat później,

Rok później znowu dał znać o sobie Osamu Tezuka, który właśnie założył własne studio rysunkowe o nazwie Mushi. Jedną z pierwszych produkcji studia była krótka kreskówka "Son-Goku ga hayamaru yo" ("Nadchodzi Son-Goku"), która posłużyła jako odcinek pilotażowy serialu "Goku-no da boken" ("Wielka przygoda Goku"). Cykl reżyserował popularny do dzisiaj Gisaburo Sugii, "Jack to mama-no ki", "Streetfighter II: The Animated Movie").

Ciekawą próbą nowej interpretacji starej legendy okazał się przebojowy serial science fiction (64 odcinki), zatytułowany "SF saliuki Starzinger" (1978) w reżyserii Leiji Matsumoto. W miejsce mnicha Tripitaki pojawia się piękna księżniczka Aurora, błądząca po peryferiach kosmosu w poszukiwaniu źródła tajemniczej energii, zmieniającej ludzi w potwory. Aurorze towarzyszyło trzech dziwnych cyberwojowników, którym przewodzi Jon-Kugo. Tu autorzy filmu pozwolili sobie na niewielki dowcip - "Jon" w mieniu bohatera to japońskie słowo "son", a "Kugo" to znajome "Goku" tyle że po przestawieniu sylab. Dzięki Jon zachował nawet mag czarną żerdź, nieodłączny atrybut Sun Wu k'unga. Twórcy serialu zdecydowanie zerwali z dotychczasową konwencją telewizyjnych filmów rysunkowych i nie wahali się przed podejmowaniem najtrudniejszych tematów. Dla mnie film ten stał się prawdziwym obiektem podziwu podczas pierwszej wizyty w Japonii.

Okazało się, że nie tylko dla mnie. Gdyby ówczesny sukces mógł się dzisiaj zmierzyć, film z pewnością byłby hitem nie mniejszym niż "Evangelion". Japoński rynek został zalany prawdziwym potopem zabawek, kasetek, płyt (analogowych) i kaset (audio) spod znaku "Starzingera". Manga, drukowana w odcinkach w tygodniku "TV Land" firmowali: Leiji Matsumoto (pomysł), Eisuke Ishikawa (scenariusz) i Gosaku Ota (rysunki).



Son-Goku. Tripićko. Ilustracja do Opowieści o małpie prawdziwej i małpi nieprawdziwej. Zhang Chenga



Kró Małp na plakacie do Wielkiej przygody Goku. Osamu Tezuka i Sabu o Sugii i Mushi Pro

Serial (niestety, w mocno okrojonej wersji, wyświetlany był także w Stanach Zjednoczonych pod tytułem "Spacekickers", w ramach składanki "Force Five").

W 1979 roku powstał "Starzinger II", łączący siedemdziesiąt trzy półgodzinne odcinki i w gruncie rzeczy powielający scenariusz pierwowzoru. Jedynie Jon-Kugo zyskał nową moc, pozwalającą mu na skuteczniejszą walkę z zastępami kosmicznych wrogów.

W tym samym, 1979 roku, rozpoczęła się emisja tajemniczego serialu fabularnego "Saiyuki", wyprodukowanego przez stację NTV i będącego dość werną adaptacją chińskich legend i podań. Główną rolę kreował Masaaki Saka, jakby wprost stworzony do postaci Son-Goku. Nie dość że nad wyraz sprawnie posługiwał się magiozną żerdzią, to, jeszcze dzięki zdjęciom tric-

kowym potrafił przejść przez wszystkie, wymienione w sutrach, "siedemdziesiąt dwie transformacje" i na koniec skraść całusa jakiejś przygodnej ślicznotki. Rolę pięknego jak z obrazka pielgrzyma Tripitaki powierzono... kobiecie, Masako Natsume. Serial z niewielkimi zmianami w obsadzie utrzymał się na ekranach przez prawie trzy lata jako jeden z nielicznych (niestety, znów po przeróbkach), cieszył się również sporym powodzeniem w krajach anglosaskich, gdzie wyświetlano go pod tytułem "Monkey". W latach dziewięćdziesiątych został przypomniany przez angielski program satelarny Sky One.

Swoją rolę w dziejach Małpiego Króla miała też japońska telewizja państwowa, NHK, która na początku lat osiemdziesiątych wyprodukowała znakomity serial dokumentalny "Jedwabny Szlak", sprzedany potem do kilkudziesięciu krajów świata, w tym także do Polski. Mało kto wie, że w Japonii, po emisji "Jedwabnego Szlaku", ta sama NHK wyświetliła swoisty "dodatek" w postaci animowanego musicalu pod tytułem "Son-Goku Silk Road o-tobu!", czyli "Son-Goku leci nad Jedwabnym Szlakiem" (1982). W produkcji filmu wziął udział Gisaburo Sugii, dobrze już obeznany z postacią głównego bohatera.

Rok później, do rzeszy miłośników Son-Goku dołączyła wytwórnia Tatsunoko. Dwudziesto-odcinkowy serial "Madakiman" stanowiący ostatnią część cyklu "Timeboken", do którego należą także "Yattaman" ("Yatterman" 1977) "W królestwie kalendarza" ("Yattodetaman", 1981). Zrealizowany tak jak i poprzednie części - przez Hiroshi Sasagawę, przenosił bohaterów do rozmaitych miejsc i epok w długie, historyczne. Nie zabrakło tu nawet odmłodzonej Bandy Doronbo, dowodzonej tym razem przez piękną demoniczną Yan Yan. Przejdźmy teraz na chwilę do komiksów Osamu Tezuka. Przez sześć lat kontynuował mangę rozpoczętą w 1952 roku Go Nagai, w serii "Super Saiyuki", opublikowanej w 1989 roku w magazynie "Comic Genki", przedstawił zenską inkarna-

oję Sun Wu-k'unga, podejrzanie podobną do Clu-
tey Honey. Ken Ishikawa i autor "Dirty Pair", Ha-
ruka Takachiho, nawiązali do "Wędrowni na
zachód" w komiksie "Southern Cross Kid". Sław-
ny Budhi Terasawa stworzył w latach osiemdzie-
siątych postać tajemniczego detektywa z XXI
wieku, używającego zamiast konwencjonalnej
broni teleskopowej zerdzi. Tytuł mangi? "Mid-
night Eye GOKU".

W 1995 roku, Johji Manabe ("Outlanders") opu-
blił dwa własne wersje wątków zaczerp-
niętych z "Sa yuki". Pierwsza z nich z "Comic
Nora" nosi tytuł "Vival Usagi kozo" ("Niech żyje
mniech-król ki") i choć na pozór nawiązywała
wprost do powieści, to wprowadzała do akcji do-
datkową postać tytułowego królika, rozrabiaka
gorszego nawet od Sun Wu-k'unga. Drugi ko-
miks, "Chugoku chiban" ("Najlepsza w Ch-
nach"), który pierwotnie ukazał się na łamach
"Comic Genki", wysłał dzielnych herosów aż w
odległy kosmos a Małpiego Króla zamieniał w
Królową.

Dwa lata wcześniej do grona rysowników dołą-
czył Amerykanin, Ron Lim w krótkim bo liczą-
cym zaledwie cztery numery cyklu "Dragon
Lines", stworzonym dla wydawnictwa Marvel
Son-Goku z rysunków Lima miał wsze kie cechy
super-bohatera nie znalazł jednak (a może wła-
śnie dlatego?) uznania w oczach czytelników

ostatecznie zakończył komiksowy żywot w dru-
gim numerze kolejnej mini-serii pod tytułem "Dra-
gon Lines The Way of the Warrior" (1993).

Tym jednak, który na stałe połączył imię Son-
Goku z mangą był oczywiście Akira Toriyama.
"DragonBall" - o czym chyba nie trzeba nikomu
przypominać - skrzył się pomysłowością i
niemałym z każdego kadru. Trudno wyliczyć
wszystkie zmiany, jakie wprowadził Toriyama w
stosunku do oryginału poprzestaliśmy zatem
tyko na najważniejszych. Otóż łagodny i
wstrzemięty aż do bólu mnich Tripitaka, to
szukająca wrażeń Bulma Groźny Sza-seng stał
się nieśmiałym Yum-cha, a sprośny i rozwiązły
prosiak Czu Pa tsie... tak samo sprośnym i roz-
wiązłym, zmiennokształtnym prosiakiem U-
ung. Sam Goku, chociaż często podróżuje na
chmurze do walk używa pałki nie ma w so-
bie nic z charakteru chytrygo i kłamliwego Sun
Wu-k'unga.

Poza Japonią, "DragonBall" (manga + filmy i se-
riele produkowane przez Toei) zyskał największy
poklask w Hongkongu i Chnach, co widać na-
wet w chińskich sklepach z zabawkami w Londy-
nie i Amsterdamie. W 1992 roku mniej znana
wytwórnia z Hongkongu, Yes Films, wyprodukowa-
ła aktorską wersję "DragonBall'a", pod zmie-
nionym tytułem "The Legend of the Seven Dragon
Pearls", o wiele bardziej osadzoną w rodzimej

tradycji niż ekstrawagancko komiks Toriyamy.

Mówiąc jednak o Toriyamie, nie możemy zapo-
mnieć o Tezuce Ki ka m esłcy po śmierci wybit-
nego artysty, pod koniec września 1989 roku,
stacja telewizyjna NTV wyemitowała specjalny
film wspomnień o wy, pod znamienitym tytułem
"Tezuka Osamu monogatari boku wa Son-Goku"
("Opowieść o Osamu Tezuce to ja, Son Goku").
W rysunkowej sekwencji Tezuka i Król Małp sia-
dają na złocistym obłoku, aby po raz ostatni od-
być wspólną podróż do nieba..

Wspomniałem na samym wstępie, że do Polski
n esłny Sun Wu-k'ung trafił dużo wcześniej niż
manga anime. To prawda. Pierwszy raz przybył
prosto z Chin, w 1966 roku, wraz z trupą teatralną.
Operę "Sun Wu-k'ung sieje zamęt w pałacu wład-
cy niebios" wystawiono w ramach V Światowe-
go Festiwalu Młodzieży.

Zapowiadana na lata sześćdziesiąte premiera ani-
mowanego filmu "Król Małp", w reżyserii Wang
Jai minga, o ile mi wiadomo, nie doszła do skut-
ku, ze względu na nagie ochłodzenie stosunków
dwustronnych między Chinami i Polską. Za to w
1976 roku, do rąk czytelników trafił prawdziwy
rarytas. powieść "Małpi bunt", zawierająca wy-
bór czternastu początkowych rozdziałów z "Si-
ju-ki" i przetłumaczona z chińskiego przez
Tadeusza Żbikowskiego. Starannie wydana, w
twardej oprawie, błyskawicz-
nie zniknęła z księgarń. Je-
uzupełnienie, pod tytułem
"Wędrowni na zachód", uka-
zało się osiem lat później, w
podobnej szacie graficznej,
łącznie, w obu wydaniach za-
warło dwadzieścia a dziewięć
rozdziałów. Pozostałe siedem-
dziesiąt, eden wciąż czeka na
przekład.

Swego rodzaju ciekawostką był
chiński pre-komiks (obrazki z
podpisami jak w "Koziołku Ma-
tołku", tyle że prozą) pod tytułem
"Opowieść o małpie prawdziwej
i nieprawdziwej" opublikowany
przez Wydawnictwo Alfa w 1987
roku. Autorzy dziełka, Zhang
Cheng (tekst) oraz Zheng Jia-
sheng (rysunki), w siedemdzie-
siedzi ośmiu przepięknych,
czarno-białych i ustraszających
przedstawili jeden z weselszych
epizodów "Wędrowni, na za-
chód" w którym Sun Wu-k'ung
napotkał własnego sobowłora
i za domniemane figle znów mu-
siał stanąć przed Buddą Tatha-
gatą. Przekład z angielskiego
zrobił Wiktor Bukalo.

Z japońskich wersji dotarł do
nas tylko "Starzinger II" wyda-
ny jako "Kosmiczna misja 2" na
czterech kasetach wideo, przez
spółkę Silesia-Film z Katowic.
Mimo niewielkiego nakładu, roz-
powszechniano go w dwóch
wersjach, z różnymi okładkami.
Dwanaście odcinków z siedem-
dziesięciu trzech... zostawmy to
bez komentarza. A zakupy Poi-
satu na "DragonBall'a" skonczy-
ły się jedynie na zapowiedzi w
gazecie.

Witold Nowakowski



PS. Tłumaczenia imion i nazw chińskich
zaczerpnęto z "Małpiego buntu" (Czytel-
nik Warszawa 1976) oraz "Wędrowni na
zachód" (Czytelnik Warszawa 1984) w
przekładzie Tadeusza Żbikowskiego.

Wszystkie ilustracje pochodzą ze zbiorów
autora.

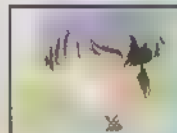
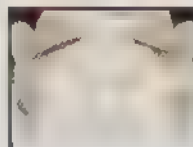
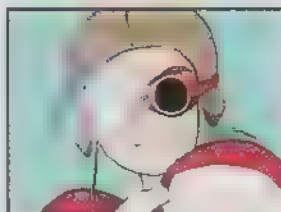


Koperta płyty "Starzinger" (singiel 93 1 5) okładka APS-81 (P); wyprodukowane przez...

Potomkini sw-
jego dziadka.
Od ziedzi-
czyła po nim
znanie

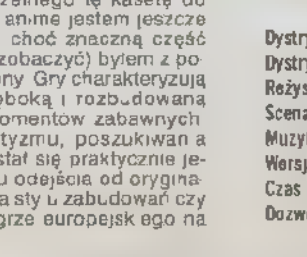
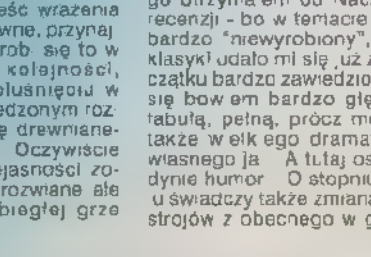
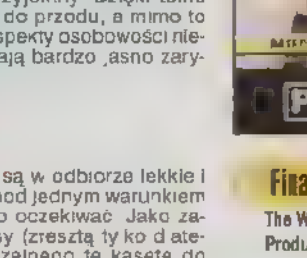
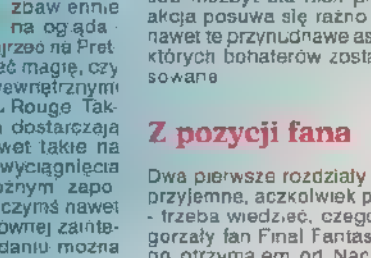
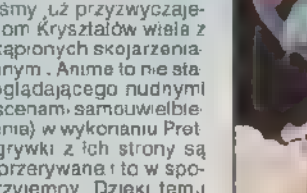
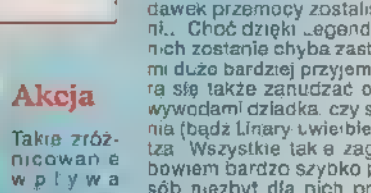
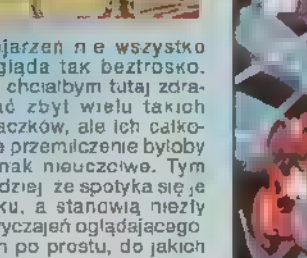
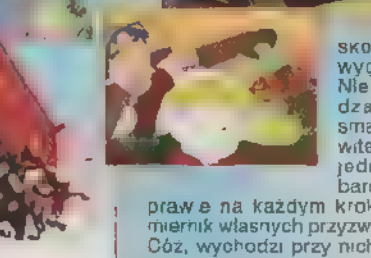
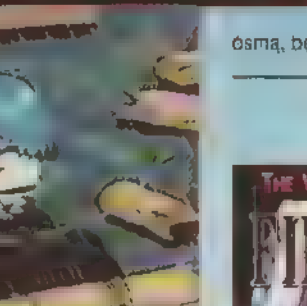


nal Exde-
ath i jego
zastępy.
Powrócił,
by służyć
obecnym
obroncom
kryształu
pomocą i
radą - a
przy okazji



pograć swoją niematerialnością na nerwach, jednego z nich, czyli jak się nietrudno domyślić, Prettowi. Miał małą chwilę słabość po zobaczeniu Linary, czym ostatecznie na raz i się swemu adwersarzowi, ale że nawet Prettza walka z duchami satysfakcji nie daje, ostatecznie zaczął się tolerować.

Te okragle, to bomby Prettza, gorsze od nich są tylko gumowe kurczaki



Akcja

Takie zróżnicowanie wplywa na zabawę na oglądanie

ność filmu. Wystarczy spojrzeć na Prettza próbującego zrozumieć magię, czy też Va kusa targanego wewnątrznymi rozterkami po zobaczeniu Rouge. Tak-

że sprzeczki i wewnętrzne tarcia dostarczają oglądającym wiele radości. Nawet takie na przykład "chirurgiczne" operacje wyciągnięcia kryształu z ciała Linary poza groźnym zapowiedziami okazują się być jednak czymś nawet nie najgorszym - i to nawet dla głównej zainteresowanej! Przy pierwszym oglądaniu można

jednak odnieść wrażenia wręcz przeciwnie, przynajmniej, jeżeli rob się to w poprawnej kolejności, czyli przy plusknięciu w wodę poprzedzonym rozważeniem się dęwanego pomostu. Oczywiście wszelkie niejasności zostają szybko rozwiązane, ale dzięki przebiegłej grze

skojarzeń nie wszystko wygląda tak beztrosko. Nie chciałbym tutaj zdradzać zbyt wielu takich smaczków, ale ich całkowite przemilczenie byłoby jednak nieuczciwe. Tym

bardziej ze spotyka się, że prawie na każdym kroku, a stąd niewiele miernik własnych przyzwyczaję oglądającego. Cóż, wychodzi przy nich po prostu, do jakich dawek przemocy zostaliśmy, już przyzwyczajeni. Choć dzięki legendom Kryształów wiele z nich zostanie chyba zastąpionych skojarzeniami dużo bardziej przyjemnymi. Anime to nie stara się także zanudzać oglądającego nudnymi wywodami diadka, czy scenami samouwieblenia (bądź Linary i wielebna) w wykonaniu Prettza. Wszystkie tak i zagrywki z tej strony są bowiem bardzo szybko przerywane i to w sposób niezbyt dla nich przyjemny. Dzięki temu akcja posuwa się razno do przodu, a mimo to nawet te przynudnawe aspekty osobowości niektórych bohaterów zostają bardzo jasno zarysowane.

Z pozycji fana

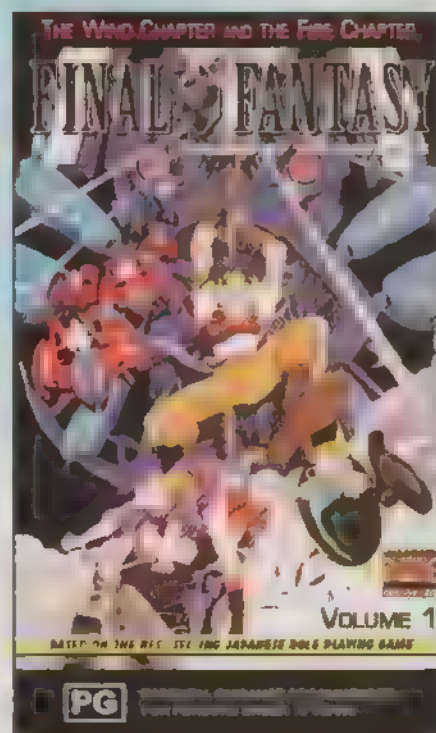
Dwa pierwsze rozdziały są w odbiorze lekko i przyjemne, aczkolwiek pod jednym warunkiem - trzeba wiedzieć, czego oczekiwać. Jako zagorzały fan Final Fantasy (zresztą tylko dlatego otrzymałem od Naczelnego tę kasety do recenzji - bo w temacie anime jestem jeszcze bardzo "niewyrobiony", choć znaczną część klasyki udało mi się już zobaczyć) byłem z początku bardzo zawiedziony. Gry charakteryzują się bowiem bardzo głęboką i rozbudowaną fabułą, pełną, prócz momentów zabawnych także wielkiego dramatyzmu, poszukiwaną i własnego ja. A tutaj ostatni się praktycznie jedynie humor. O stopniu odejścia od oryginału świadczy także zmiana stylu w budowaniu czy strojów z obecnego w grze europejskiego na

wschodni (konkretniej - chiński). Ale to nie wszystko. Rzeczą wręcz niewybaczalną (z pozycji fana) jest bowiem brak muzyki Nobuo Uematsu. Owszem, został on wymieniony w creditsach, ale za muzykę odpowiada ktoś inny, a z bogactwa tematów przewijających się w opowieści Final Fantasy od zarania dziejów na kasety przedostały się jedynie dwa, trzy. A i to występują jedynie przez krótkie chwile i jedynie w tle, jako nie znaczące dodatki! Skandal!

I ogólne...

Ale to nie cała prawda o legendzie Kryształów. Przy podejściu nieobciążonym obcowaniem z grami jest to bowiem anime może nie wybitne, ale będące całkiem niezłym kawałkiem czegoś, co określa się zazwyczaj, mianem "lekka, łatwe i przyjemne". Ot, jeszcze jedno, obok chociażby Kimby, białego lwa, nadawanego w telewizji, anime Rin Taro, które ze swymi korzeniami rozstało się bardzo wcześnie praktycznie całkowicie. Nie wszystkim może się takie podejście podobać, ale co? - zawsze można mieć nadzieję, że chociaż film będący teraz w produkcji, a oparty o część osmą, będzie pod tym względem lepszy...

Allor



Final Fantasy - Legend of the Crystals

The Wind Chapter and the Fire Chapter

Produkcja: Yoshinori Ogata/Square, NTT Publishing Co. Ltd

Dystrybucja: Kiseki

Dystrybucja w Polsce: Manta

Reżyseria: Rin Taro

Scenariusz: Satoru Akahori

Muzyka: Masahiko Satoh

Wersja: angielska dubbing

Czas: 2x30 minut

Dozwolone: 15 lat

Po wstępie do "Patlabora", jaki opublikował w zeszłym numerze Mr Gato, szkoda byłoby nie podciągnąć tematu dalej. Tym bardziej, że filmy kinowe z tej serii należą do tych nietuzinkowych. W tym numerze omówimy (omiając chronologię) pierwszy film fabularny czyli w oryginale "Kido Keisatsu Patlabor". Zaczynamy od podstaw, czyli rzeczywistości, na jaką skazali twórcy filmu świat końca lat 90-tych.

SERIE FANTAZJI PATLABOR

Gdy wkracamy w akcję filmu wszystkie wskazujące na ścianach kalendarze wskazują na rok 1999. Jednak początków sytuacji, jaką zaskakujemy musimy szukać kilka lat wcześniej. Twórca scenariusza pan Kazunori Ito nie musiał nawet zbytnio się wysilać. Efekt cieplarniany, którego skutki możemy powołać chociażby na przykładzie wiadomości na łamach gazet i fałszach telewizji, dały o sobie znać również w "Pataborze". Zanikająca warstwa ozonowa i wzrost średniej temperatury spowodowały topnienie lodowców na biegunach. Co za tym idzie zaczął naturalnie wzrastać poziom wód w oceanach i wszelkich akwenach wodnych zasilanych z ich obszarów. Zatem pod znakiem za pytania stanęło dalsze istnienie i funkcjonowanie potężnych aglomeracji leżących niemal na poziomie wody.

Z pierwszym projektem stworzenia nowoczesnych polidrowów wystąpił rząd USA. Konkretnie chodziło o budowę pasa ochronnego wokół San Francisco. Zainspirowana tą budową Japonia przystąpiła w 1997 roku do Projektu Babilon, który miał ochronić Zatokę Tokijską przed wtargnięciem wód oceanicznych, które z dużym prawdopodobieństwem mogły zniszczyć Tokio. W przeciwnym razie do amerykańskich, którzy budowali jedynie pas zapór rząd Japonii (mimo sporych kontrowersji) poszedł "na całość". Skala budowy była niespotykana. Projekt Babilon zakładał powstanie sztucznych wysp zbudowanych nad powierzchnią oceanu łączonych mostami i podmorskim tunelami. Cały ten system działał jak swoista zapora regulująca za pomocą mechanicznych jazów i śluz poziom wody w zatoce. Rozmiar prac i nagłałe terminy sprawiły, że przedsięwzięcie straciło "ludzki" wymiar. W praktyce żadna ze znanych konwencji nalnych metod pracy nie mogła się okazać skuteczna. Wymagało to użycia, czyli w praktyce wynalezienia i skonstruowania od "zera" nowego typu maszyn. Gigantyczne roboty zbudowane do kształtu humanoidalnego, których budowę zainicjowała w 1996 roku Shinohara Industries (model Asuka-98) nazwano laborami. Labory miały niesamowitą siłę i wytrzymałość, a manipulatory przypominające ludzkie palce pozwalały im na wykonanie prac od tych najbardziej topornych (np. wyburzenia) do bardzo precyzyjnych i precyzyjnych. Prace w 1997 roku mogły ruszyć pełną parą. Oczywiście fakt powstania i istnienia laborów nie mógł pozostać bez echa. Nową technologią zainteresowało się wojsko, tworząc własne modele. Minusem labora był problem



ego sterowania. Niestety ciągle za jego "kierownicą" musiał siedzieć człowiek. A to czyniło z wie- mogącego giganta element niepewny. Siedzacy w kabinie robota człowiek mógł np. nagle zwinąć, upić się czy mieć po prostu zły dzień i chęć wywania na zewnątrz pretensji do świata. Poza tym labor stał się łakomym kąskiem dla wszelkiego typu grup terrorystycznych i ekstremistów. Biorąc pod uwagę możliwości labora (czyli, jak potrafiłby narozrabiać w nieodpowiedzialnych rękach) musiano wymyślić coś, co byłoby w stanie zatrzymać lub unieszkodliwić szalejącą maszynę. W prze-

obsadzie jakąś postać wodzącą. Jest to bądź jakś samotny bohater, bądź (w wypadku odczytu np. Policji Pancerniej Dominiona) postać wokół której kręci się większość wydarzeń choćby przez to, że jest to osoba dla danej sytuacji nietypowa (przykładowo Leona Ozaki w ścisłe męskim zespole wyżej wspomnianego Tank Police). Natomiast w "Patlaborze" takiego bohatera jest po prostu brak. Odpowiedzialność za akcję została mniej więcej równo rozłożona między wszystkich członków SV2 i SV1. Można by tu naturalnie dyskutować, czy nie wskazać jednak na Izumi Noa, która po-

THE PATLABOR MOVIE

widowaniu nadchodzących kłopotów powołano do życia jednostkę policyjną. The Special Vehicles Sections czyli w skrócie SVS. SVS otrzymała specjalny typ labora nazywany "Patrol Labor" (lub w skrócie "PatLabor"), który dzięki uzbrojeniu miał możliwość "kontroli" innych maszyn. Ponadto z SVS wydzielono dodatkowo dwa oddziały "SV Sect 01" był grupą o twardo używającą maszyn typ. Advanced Vehicles 1997 (AV97), produkowanych przez Shinohara Heavy Ind. Jednostka "SV Section2" otrzymała, prócz specjalnych uprawnień, nowy typ labora AV98 Ingram. Był to robot zbliżony kształtem do człowieka. Nieśly koszt produkcji takiej jednostki ograniczył ich ilość do 3 sztuk. Zespół przydzielony do jednego AV98 składa się z trzech osób: Forward (to praktycznie kierowca labora), Backup (kieruje działaniami labora z zewnątrz), Carrier Driver (koordynuje działania labora i prowadzi operację). Sekcja SV2 została zakwaterowana w hangarach niedaleko wytwórni laborów nazywanej Arką. Pusem tej lokalizacji jest bezpośredni nadzór nad fabryką Hachioji, należącą do Shinohara Heavy Ind. Minusem jest odległość od centrum miasta, co odbija się na pracownikach koniecznością częstego głodowania.

OBSADA

W filmowej wersji "Patlabora" jego twórcy za stosowali dosyć rzadką sztuczkę. Na części filmu, czy to kinowy czy OAV, posiada w swoje-

stawia kropkę nad "i" podczas ostatniej akcji na Arce lub rozważać kandydaturę Shinohara Asuma, który zasadniczo rozgrywa całą aferę związaną z Projektem Babilon. Można, tylko po co? Przyjmijmy, że główny bohater jest zbiorowy.

Omówmy więc pokrótce obsadę mającą największy wpływ na rozwój akcji "Patlabor 1 The Movie" bez zapożyczania jej w naklejkę, pierwszoczo drugą osobą bohatera. Najlepiej zrobić to po prostu w porządku alfabetycznym.

GOTO KIICHI - wysoki, lekko siwiący brunet po czterdziestu i sześć SV2. Z wyglądu człowiek, który za chwilę zemdleje lub usnie. Wciążnie odciska go lekki dymek z palonych nalogowych papierosów. Równie często czyta gazety. Cóż, nozory myślenie jest jednym z najstarszych i najstarszych. Gato, posiadającym dodatkowo wrodzony instynkt do pracy policyjanta. Z żelazną konsekwencją odmawia przyjęcia awansu, najlepiej czując się w ławie, wśród ludzi własnej ekipy. Jęzusię w jednym budynku i jednym pomieszczeniu z kapitanem YS1, panem Nagumo Shinobu. Pracują razem od dłuższego czasu, a ich stosunki sprzyjają wzajemnie. Jakby Gato opiekował się młodszą od siebie Shinobu. Gato to sympatyczny i lekkoduch hazardzista (wyścigi konie) całkowicie oddany swoim ludziom.

ISAO OHTA - członek SV2 i pilot labora Ingram #2. Potworny, krepki cholerak ze słg, wiecznie wykrzywioną twarzą i ciemnymi krótko przyciętymi włosami. Nie wariuje w finansy w pracy z laborami i jest zwolennikiem baw. Silnej Ręki, to między innymi dzięki jego rajdom SV2 cieszy się taką, a nie inną opinią między naczelnymi i dowódcami. Mimo asanowania nie raz odważył się na coś, co jest raczej mało lubiany. Brak w umiarze pilowania labora nadrobiła strzelacką grą i szybkością. Na chętnie posługuje się szlachetnym rewolwerem, a jeszcze chętniej dwoma nożami.

IZUMI NOA - zaradkowie żywiołowa dziewczyna z k obco przyszywaną ręką czupryną. Na początku filmu zostaje przydzielona jako kierowca operator labora #1 do sekcji SV2. Cechuje ją niesamowicie zaangażowaniem, miłością do laborów, o których pilotowaniu marzyła od lat. Swojego labora nazwała Aphonie. Nie ma w tym nic obraźliwego mimo skojarzeń. Tek po prostu nazywał się pies Noa, którego dostała na ósmo urodziny. Czasami mówi na niego również Pat-chan (Patlabor). Sakaki zawsze twierdził,



Kawa



że tak naprawdę to maszyny są jej jedyną miłością i wiedowie to dba tylko o nie. Być może właśnie to czyni z niej tak wyjątkowo sprawnego i skutecznego w akcji pilota. Noś jest osobą bardzo pobudliwą, dosyć łatwo doprowadzić ją do stanu euforii do ostatecznego wybuchu. Łkańczyła Akademię Policijną z przeciętnymi ocenami i właściwie, kariera należała do nikłych gdyby nie skierowanie do Patlabor, które pozwoliło jej rozwinąć skrzydła. Jej najbliższym przyjacielem jest Shinohara Asuma. Nie jest to jeszcze romans, ale kto wie...

JITSUYAMA - starszy człowiek zatrudniony w Shinohara Heavy Industries. Zajmuje stanowisko jednego z głównych inżynierów fabryki Hachijō. Jest przyjacielem ojca Asumy i jak twierdzi pomagał mu zakładać Interes około 50 lat wcześniej. Czuje się mocno związany z rodziną Shinohara i dlatego martwi go napięcie stosunki między prezesem firmy a jego synem.

KANUKA CLANCY - amerykańska zdominowana kraj polski (to śmieszne, ale tak naprawdę to wizerunek tylko ona wygląda jak Azjotka). Wysoka kobieta z ciemnymi włosami opadającymi na ramiona. Jest członkiem New York Police Department (NYPD) i została skierowana na spacer w trybie do SV2 w celu przeszkolenia w pracy z laborami typu Ingram i Zero. W Patlabor dostaje się pod opiekę Isao Ōhta. Nieowocnym, rzadko się odzywa. Akademię policyjną skończyła z oceną "niezadowolony".

MATSUI - niski, krępy człowieczek zatrudniony w Wydziale Dochodzeniowym Tokijskiej Policji. Jest przyjacielem Goto i na jego prośbę sprawdza na miejscu otrzymane informacje. Ma świetny instynkt, co robi z niego prawdziwego policyjnego "pasa gończego".

NAGUMO SHINOBU - wysoki i podążający kobieta o włosach spletych w koński ogon opadających na plecy. Szef siliterskiej części Patlabora czyli SV1. Trudno określić jej wiek, ale ma prawdopodobnie w okolicach trzydziestki. Ma chłodny, skalkulowany umysł potrafiący osiągnąć dzięki pomysłom Goto. Nie wyszła za mąż i mieszka z matką. Doskonały urzędnik, fachowiec i pilot laborów. W filmie zostało jej poświęcone testowanie prototypowej jednostki Labor 0 (lub AV X0).

SAKAKI SEICHUO - starszy pan o siwych włosach, który do tylu włosów nie rozstając się z czuparką i ciemnymi okularami z "Top Gun". Długoletni udylnik i wysokiej klasy fachowiec o manierach szarżanta marines. Znajemy go w fabryce i w warsztatach jako "Old Man". Często przesadza z Goto. Zależy mu, że dla obu jest to świetna terapia. Bardzo skrupulatny, zarad-



ny i wymagający fachman (grozi, że włoży w morze każdego, kogo złapie na fałszerstwie).

SHIBA SHIGEO - młody student z okularami na nosie o wyglądzie rozstrzępanego pół inteligenta. W rzeczywistości to wybitny umysł szef oddziału mechanicznego i pierwszy asystent "Old Man'a". Wybitny fachowiec nie wyobrażający sobie życia bez "jego" laborów. Chętnie przebywa z ludźmi z "postrzeżonej" SV2. Goy coś idzie nie po jego myśli potrafi popaść w stan ograniczony z jednej strony apatii, a z drugiej obłądanej histerią.

SHINOHARA ASUMA - szczupły młodzieniec średniego wzrostu z zadowoloną fizjonomią i ciemnymi włosami. Najlepszy przyjaciel Noa. Właściwie ich stosunki są dziwaczne, bo zawsze trzymają się razem i dbają o siebie, mimo że nie łączą ich to "coś więcej". Jego ojciec i brat pracują w Shinohara Heavy In-

dustrias (ojciec jest prezesem firmy). Jest uwielbiany za doskonałego oficera cennego głównie za dogłębną znajomość testowania wytrzymałości i użytkowania laborów. Ma poza tym zajęcie detektywistyczne i w związku z tym jest wykorzystywany przez kapitana SV2 Goto Kilebi do wszelkiego typu prac dochodzeniowych.

SHINSHI MIKIYASU - apokajny i nieco ciapowaty mężczyzna o ciemnych włosach opadających na czubek nosa okularach. Pracuje na stanowisku Carler Ōmura przy Ingramie 2. Jest jedynym znanym mężczyzną w zespole. Wierzy w to, co robi i jest rękochany w swojej połowicy. Jedyną chyba rzeczą, która jest go w stanie doprowadzić do naprawdę dużej wściekłości są żarty na temat jego małżonki. Podczas takich ataków nawet Ōhta nie odważa się odezwać czując pismo nosa.

YAMAZAKI HIROMI - wysoki i powolny mężczyzna o ciemnych włosach. Jego zadaniem jest dostarczenie labora Ingram 1 na miejsce akcji. Towarzysze z SV2 twierdzą, że jest chyba najbardziej godną zaufania osobą w SV2. Yamazaki prowadzi własne gospodarstwo rolne i świetnie się czuje ze swoimi kurami i pomidorami. Pochodzi z niewielkiej wioski rybackiej. Miał oddać swoją łódź na jacht, ale na drodze jego kłopoty skłoniły go do zmiany. Jest niesamowicie uczuciowy i ponosił śmierć legendy laboru.

To tyle na temat obsady. Postaci jest naturalnie znacznie więcej, ale to wymienione wyżej odgrywają najważniejszą rolę na planie filmu. Przecież my teraz do twórców, bez których nie mógłby powstać film, a nasi bohaterowie nie znaleźliby zatrudnienia.

LABORY

Podobnie jak w wypadku obsady ludzkiej, laborów jest kilkadziesiąt rodzajów. Różne ich typy uwzględniają funkcje, jakie mają spełniać w służbie człowieka. Z grona maszyn wybrałem przykłady, które po pierwsze "personalnie" występowały w filmie, a po drugie "mają wpływ na przebieg akcji". Najstarszym legendarnym modelem był labor

ASUKA 96 lub model MPL96

Ten model powstał bez specjalnego zastosowania czyli mógł służyć zarówno policji jak i porządkowi przy pracach porządkowych. Od jego modelu rozpoczęła się historia SV2. W czasie służby przeszedł kilka modyfikacji. Jego doskonałą odmianą był model Python. Obecnie zastąpiony przez model Ingram służy wy-

starczanie pomocy. Wzrost: 1,83 m, szerokość: 1,13 m, waga: 17,41 tony, max. udźwig: 20,28 tony. Wprowadzony do eksploatacji: październik 1996.



Jak już wspominałem jego następcą stał się humanoidalny model Ingram AV96 (Advanced Vehicle). Był to już typowy labor porządkowy, dysponujący dużą siłą ognia, szybkością i silą.

INGRAM AV96

Pierwszy produkt projektu Shinohara's Advanced Vehicle Project. Przeznaczony wyłącznie dla Patlabor. Z uwagi na bardzo wysokie koszty produkcji stworzono jedynie 3 sztuki. Powstał Ingrama tworzyli go polscy i japońscy inżynierzy technologiczni. Na jej bazie Ingram otrzymał lepszą broń (SCM), a nowocześniejszy silnik (SCIM). Jego system operacyjny był już wyspecjalizowany i pozwalał na programowe ułożenie się zachowań w określ-

nych sytuacjach. Jego podstawowym wyposażeniem był sześciopięciowy rewolwer i palnik oguszający ładunkiem elektrycznym Ingrama "zatrudnionym w SV2" przydzielono następujące funkcje.

Ingram #1 - specjalizował się w walkach krótkodystansowych, Ingram #2 - używany był w razie buntu maszyny i miał za zadanie całkowicie jej unieszkodliwić, bez szkody dla operatora Ingram #3 - był używany w wypadku kłopotów związanych z załogą.

Budowa: światłowodowo utwardzone włókna węglowe.

Wyposażenie: rewolwer cal 37 mm, karabin wielkokalibrowy 96 mm, palnik oguszający.

Wysokość: 6,02 m

Szerokość: 4,37 m

Waga: 6,02 tony - 6,62 tony z wyposażeniem

Max. udźwig: 2,4 tony.

Wprowadzony do eksploatacji: kwiecień 1996.

Następcą Ingrama miała zostać linia AV X. Była wyposażona w nowy typ procesora i nowy system operacyjny. Początkowo przeznaczona dla SV2 dostała się w etapie testów pod kuratelę SV1.

AV X0 lub nazwa kodowa ZERO

Pierwszy labor bojowy, w którym zastosowano nowy typ HOS (Hyper Operating System), który miał się stać standardem dla światowego przemysłu. W przypadku laborów policyjnych nowy HOS zwiększał efektywność o ok. 30%. W stosunku do Ingrama Zero jest bardziej opływowy, zręczniejszy, szybszy i silniejszy. Zamieścił broń miotającą Zero został wyposażony w wiele zaawansowanych systemów manipulacyjnych, co w walce krótkodystansowej umożliwiło mu przebić i zniszczyć zbroń przeciwnika. Wstępne wyprodukowano sześć sztuk, z czego trzy przeznaczono dla departamentu Nowy Jork, a trzy dla Patlabor. Testowy Nr 1 został poważnie uszkodzony podczas likwidacji wirusa "Saiu". Budowa: pancerny ze światłowodowo utwardzonych włókien węglowych; konstrukcja aluminiowo stalowa, o przekroju: kształt okrągły i wielokątowy; wyposażenie: taktyczne podobne jak Ingram.

Wysokość: 6,32 m

Szerokość: 4,51 m

Waga: 6,21 tony - 6,98 tony z wyposażeniem

Max. udźwig: 3,2 tony.

Wprowadzony do eksploatacji: wersja testowa rok 1999; produkcja seryjna: koniec 2000 roku.



Na koniec labor nie mający nic wspólnego z policją, ale ponieważ od niego rozpoczyna się "laborowe szaleństwo" należy mu się miejsce w tym dziale.

HAL X10

Produkt koncepcyjny Shinohara i Haski.

Wojskowa wersja testowa labora bojowego.

Przeznaczony do produkcji masowej maszyna zaplanowana w nowym typie HOS. Porusza się na czterech nogach, co umożliwia jej dużą zwrotność, szybkość i skuteczność w walce.

Budowa: światłowodowo utwardzone włókna węglowe.

Wyposażenie: armata lub wyrzutnia 135 mm, wyrzutnia boczna 8 pocisków, zasłony dymne, szybkostrzelna działka przeciwlotnicza.

Wysokość: 8,05 do 11,83 m, zależnie od poziomu rozprostowania nóg nosnych.

Szerokość: 7,15 m.

Waga: 17,41 tony - 20,28 tony z wyposażeniem.

Max. udźwig: 43 tony.

Wprowadzony do eksploatacji: testy do roku 2003, produkcja masowa przewidywana na rok 2005.

Teraz, gdy już wiemy kto jest kto, możemy przejść do najbardziej dramatycznych momentów Projektu Babilon, czyli do krótkiego omówienia treści filmu "Patlabor - The Movie".

I HOS, BABEL I WIELKI GOTO

"Drzy ziemia i dygoce, bo się wypełniły plany Pana na Babilonie, by obrócić ziemię babilońską w niezamieszkałe pustkowia."

Ks. Jeronim z 51-29

"Wtedy Babilon, perła królestw, klejnot, duma Chaldejczyków, stanie się jak Sodoma i Gomora, gdy ją Bóg wyrzuci."

Ks. Izajasz 13-18

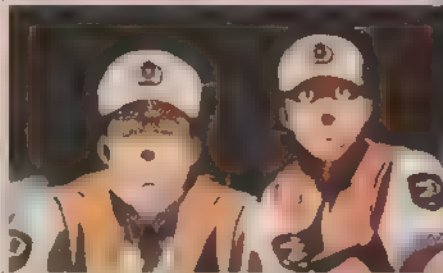
Film zaczyna się sceną zachodu słońca. Samotny mężczyzna stoi na wysuniętym w morze trapie, trzymając w dłoniach czarnego ptaka. Ludzie za jego plecami wyciągają ręce. Mężczyzna uśmiecha się i skacze. Ptak odlatuje.

Noc w pobliżu Fuji. Ludzie z Japońskich Sił Samoobrony SDF zbierają się do nieruchomego, ukrytego w krzakach obiektu. Nagle ukryta w zieleni maszyna rusza do szarżowego rajdu ostrzeliwana z goniących ją laborów i śmigłowców. Uciekający labor typu HAL X10 prowadzi ostrzał, ale w końcu wielokrotnie trafiony nieruchomieje. Żołnierze otwierają wiązki maszyn w świetle reflektorów śmigłowca widząc puste miejsce pilota.

Śmigłowiec Shinohara Heavy Ind. z Noa Asuma na pokładzie przeleci nad obiektami Projektu Babilon i lądować przy hangarach SV1 i SV2. Po drodze zwracają uwagę na wielopoziomowy twór mieszczący wytwornię i magazyn laborów nazywany Arką. Wewnątrz bazy spotykają kapitana Shinobu, testującego systemy optyczne modeli ZERO. Jest to, jak wyjaśnia Asuma, nowy typ laboru mający zastąpić Ingrama, posiadający nowy HOS czyli Hyper Operating System.

W biurach na spotkaniu kapitana Goto. Shinobu i ich bezpośredniego zwierzchnika Fukushimę, wybuchu sprzeczki, dlaczego to SV1, a nie SV2 testuje nowe laboro. Fukushima wspomina o wypadku JSDF. Na wiązki, a do podobnego systemu operacyjnego w ma-

skutek fizycznego kontaktu. Przypadek sprawia, że Asuma znajduje prawidłową odpowiedź. Elementem aktywującym błędną pracę HOS jest ultradźwięk powstający podczas drgań stalowych konstrukcji spowodowanych wiatrem. Dźwięk niesłyszalny dla ułdźkich Jesu jest przyjmowany przez laboro powodując kompletną dezorganizację w strukturze HOS, a co za tym idzie "wanactwo" maszyny, która programowo zaczyna niszczyć wszystko dookoła. W pracach nad ustaleniem poziomu częstotliwości drgań pomaga Asumie jego przyjaciel Shiba Shigeo. Dochodzą do wniosku, że wiatr o sile ok. 40 m/s potrafiłby doprowadzić do drgań, które spowodowałyby totalny kataklizm. Jako że HOS jest obecnie standardem i znajduje się w większości maszyn na terenie Tokio, nie mówiąc o Japonii i świecie. Podważając jest tylko to, że takie wiatry nie zdarzają się codziennie. Za ich plecami na ekranie telewizora spikerka zapowiada zbliżanie się tajfunu Ty-



szynie ZERO i HAL X10. Dalszą dyskusję przerywa alarm. Pozbawiony kontroli labor budowlany bmie przez dzielnicę drewnianych domów, pozostawiając za sobą pas ruin. Interwencja Ingrama #2 z Ohta na pokładzie zdaje się rozszerzać rozmiar zniszczeń. W końcu po wyciągnięciu z nieposłusznego, maszyny operatora, Ohta zwała się ze zbudowanego laboru do rzeki. Strzał w chłodnicę unieruchamia labora. Niestety przy okazji zamraża również Ingrama #2.

Nieznane powody buntu maszyny skłaniają Goto do podjęcia śledztwa. Jego przyjaciel, detektyw Matsui, ze swoim partnerem Katayama, zaczynają poszukiwać miejsce, gdzie zamieszkiwał główny inżynier Projektu Babilon E. Hoba, który był również twórcą HOS. Znajdują jedynie tradycyjne japońskie mieszkania z widokiem na drapacze chmur. Pomieszczenia są pełne pustych klatek na ptaki. Asuma spędza długie godziny przy komputerach usiłując znaleźć związek między HOS, a kolejnymi buntami maszyn. Zastanawiają go również lokalizacje tych wypadków, które skupiają się wokół trzech najwyższych budynków miasta. Podejrzewając działanie jakiegoś typu wirusa, Asuma dostaje od ojca pozwolenie na przeglądanie wyników pracy inż. Hoba. Wizyta w fabryce w towarzystwie Sakaki doprowadza do dziwnych wyników. Próba włożenia do zakodowanych zbiorów kończy się zawieszeniem systemu całej fabryki. Uruchomieniem transmisji danych która na wszystkich monitorach zaczyna wypisywać słowo BABEL.

Asuma na polecenie Goto zaczyna szukać związku lokalizacji buntu maszyn z możliwością rozprzestrzeniania się domniemanego wirusa. Maszyny nie miały ze sobą styczności i zaraza nie mogła się roznieść na

phoon, który wiejąc z szybkością 40 m/s dotrza do Tokio za 3 dni. Przy okazji poszukiwania miejsca, które byłoby źródłem drgań, wskazują na ARKĘ. Jej konstrukcja szkielec zawieszony wokół strzelistej wieży o nazwie BABEL jest dokładnie taka jak należy, by poziom drgań ultradźwięku rozprzestrzenił się na całe Tokio. Hoba okazał się geniuszem, który zaprojektował wszystkie zależne od siebie elementy układanki i gdy dokończył dzieła popełnił samobójstwo pozwalając naturze na dzieło zniszczenia.

W kwaterze głównej trwają dyskusje nad kryzysem. Jedynym wyjściem jest zniszczenie ARKI. Przy miczącym oporze Dowództwa, zarządu fabryk, rządu, Goto zmuszony jest samodzielnie podjąć decyzję. W noc, gdy tajfun dociera do wysp, wysyła na ARKĘ swoje Ingramy i laboro. Na górze pałacu dochodzi do szalonego walki. Laboro policyjne muszą się zmierzyć z mini-robotami stanowiącymi straż przemysłową, potem z laborami magazynowanymi w hangarach. Przez ten czas Asuma systematycznie rozważa konstrukcję wieży, powodując osuwanie się kolejnych pięter platformy. Wiatr zaczyna swoje dzieło. Poziom drgań nie jest jeszcze na tyle wysoki, aby odczuć go miasto, ale dostateczny by wszystkie co posiada HOS na terenie ARKI wystąpiło przeciwko Patlabor. W chwili, gdy sytuacja staje się krytyczna do walki wkracza prowadzony przez Kanuka Clancy model ZERO. Szala zwycięstwa przechyla się ku Patlabor, ale system HOS prototypu odnawia posłuszeństwo. Wiatr narasta i resztki konstrukcji mały z uderzeniem Patlabor i zbudowanymi laborami walą się w rozszalałe morze. Jak się to skończyło... Nic prostszego. Wystarczy znaleźć film o jakiegoś szczęśliwego posiadacza kasety i obejrzeć. Na koniec dodam jedynie, że dźwięk rotorów policyjnych śmigłowców przyjąłem z dużą ugięciem.

PRZESUMOWANIE

Dziwny film. Dziwny w swojej doskonałości, bo jest "Patlabor" pozycją wybitną, to nie tylko jak na lata w których powstał. Oglądałem go kilka razy i za każdym razem dopatrzyłem się czegoś nowego. Takich mini-komiczków ukrytych za grą słów czy sytuacji. Kiedy widziałem go pierwszy raz nieco razła mnie pozbawiona finezji, tak wtedy uważałem animację. Po filmach, gdzie aż grały półcienie i bogata kolorystyka, a każda klatka filmu można było w formie obrazka powiesić na ścianie.

"Patlabor" wydał mi się strasznie gotycki. Prosta i ostra jak żyłotka kreska. Ciemne plamy cieni na twarzach. Ciemne i proste wnętrza... No i akcja... Wolna, pełna przemyśleń. Widoczny suchych kanałów i stąd gołębi między dachami ruder. Zmęczone ludzkie twarze. Z czasem to wszystko nabiera sensu.

Jest to film, do którego, obawiam się, trzeba dorosnąć, a wtedy zaczyna się w nim dostrzegać prawdziwą wirtuozostkę wszystkiego co się składa na to widowisko. Akcja rozwija się wolno... To prawda. Ale za to, jakie wrażenie robi ostatnie 20 minut filmu. To przypomina zaskakujący, ale od dawna oczekiwany wybuch wulkanu. Do tego muzyka pana Kawai. Można zwanować... Z podziwem, naturalnie. Nic dziwnego, że po takim pokazie Mamoru Oshii zatrudnił go powtórnie przy GITS.

Animacja nadal jest "prosta" ale czy wszystko musi być skomplikowane, udziwnione? Każda inna technika rysunku w tym filmie nie podkreśliłaby nastroju, a może stepila ogólnie wrażenie, dodając niepotrzebne go nastroju, bezoski. Byłoby to trochę przerost formy nad treścią. Mamoru Oshii z kilku oszczędnych środków wyצרował naprawdę uroklivą, choć muszę przyznać bardzo dorosłe widowisko. A na dodatek (co zaskakujące) bardzo prawdopodobne. Brak specjalnych udiwnień sprawia, że film ma niezwykle realistyczny klimat, mający niewiele wspólnego z "rasową" SF. No i na koniec przesłanie filmu. Bo takie, obok sensacyjnej akcji w filmie, chyba istnieje. Nawiązanie do Babilonu i kłeska ludzkości przy budowie wieży Babel, do czegoś miały posłużyć. Do czegoś więcej niż taniej sensacji. Może to pewna forma pytania, jak daleko ludzie mogą się posunąć w zmienianiu i niszczeniu natury, nim sama natura z woli Boga (filmowe nazwisko E. HOBA nawiązuje do biblijnego imienia Boga Jehowa) ukarze nas za naszą pychę, spowodując upadek podobnie jak upadł niegdys Babilon i jak runęła Babel.

Dla widzów ostrzeżenie... Jeśli siadacie do tego filmu w poszukiwaniu fajnychwerków szalonej akcji, to od razu dajcie sobie spokój. Mimo to wróćcie do niego w jakiś wieczór i dajcie mu czas na działanie. Na pewno w końcu dotrze do Was i doceniacie jego subtelny humor i inteligentną intrygę. Czego też Wam życzę.

Darek Styryna

Chronologia Patlabora

kwiecień 1988/czerwiec 1989 - pierwsza seria OAV składa się z 2 epizodów
lipiec 1989 Patlabor: the Movie 97 minut
październik 1989/wrzesień 1990 - seria TV - 47 epizodów
listopad 1990/kwiecień 1992 - nowa seria OAV - 16 epizodów
sierpień 1993 Patlabor 2 - the Movie 110 minut



Patlabor - the Movie

Produkcja: Bandai Co. Ltd./Tohokushinsha Corp./Headgear/Emotion/TEC

Dystrybucja: Manga Entertainment

Reżyseria: Mamoru Oshii

Scenariusz: Kazunori Ito

Chara design: Akemi Takada

Mecha design: Yutaka I. Buchi

Muzyka: Kenji Kawai

Czas: 100 min

Ucz się z Yukiko!

Lekcja szósta

Info:
1. zapis
2. romaji
3. wymowa po polsku (fonetyczna)
4. tłumaczenie

好きです。

Suki desu.
Ski des
Lubię

大好きです。

Dai-suki desu.
Dai-ski des
Bardzo lubię

テニス

Tenisu
Tenisu
Tenis.

月曜日
Getsuyobi
Gecujobi.
Poniedziałek

火曜日
Kayobi
Kajooobi.
Wtorek

水曜日
Suiyobi
Suijooobi.
Środa

木曜日
Mokuyobi.
Mokujooobi.
Czwartek

金曜日
Kinyobi
Kinyooobi.
Piątek

ちょっと

Chotto
C'o'to
Nie bardzo (dosłownie troszkę)

残念ですね。

Zannen desu ne.
Zannen des ne
Przykro mi

Ryori

りょうり
料理

Roon
Potrawa, jedzenie

かいわ
会話 kaiwa (kaifa) dialog

トメック：テニスが好きですか。

Tomekku: Tenisu ga suki desu ka.
Tomekku: Tenisu ga ski des ka
Tomek: Czy lubisz tenis?

アガタ：はい、大好きです！

Agata: Hai dai-suki desu!
Agata: Hai dai-ski des!
Agata: Tak, bardzo lubię!

トメック：じゃ、日曜日いっしょに
しませんか。

Tomekku: Ja, nichiyobi issho ni shimasen ka.
Tomekku: Dzia, nicijooobi i sio m shimasen ka.
Tomek: Może zagramy w niedzielę

アガタ：いいですね。

Agata: Ii desu ne.
Agata: Ii des ne
Agata: To fajnie. Dobrze.

どようび
土曜日
Doyobi
Dojooobi.
Sobota

にちようび
日曜日
Nichiyobi
Nicijooobi.
Niedziela

テニスをします。

Tenisu o shimasu.
Tenisu o shimas
Gram w tenisa

サッカーをします。

Sakka o shimasu.
Sa kaa o shimas.
Gram w piłkę nożną

バスケットボールをします。

Basuketto-boru o shimasu.
Baske to-boru o shimas
Gram w koszykówkę

アイスクリームが 好きです。

Aisukurimu ga suki desu
Aisukurimu ga ski des
Lubię lody

べんきょうが 好きじゃありません。

Benkyo ga suki ja arimasen.
Benkjoo ga ski džia arimasen
Nie lubię się łączyć.

イタリア料理が 好きですか。

Itaria ryori ga suki desu ka
Itana rjoor ga ski des ka
Czy lubisz włoskie potrawy?

Errata do lekcji 4 i 5

1. Ii desu ne.
2. Ii des ne.
3. To fajnie. Dobrze. Wspaniale.
1. Nani mo nimasendesshi.
2. Nani mo nimasendessta.
3. Nic nie oglądałem.

Dialog 2 (odmowny)

*トメック：じゃ、日曜日いっしょに
しませんか。

Tomekku: Ja, nichiyobi issho ni shimasen ka.
Tomekku: Dzia, nicijooobi ta c'o'to
Tomek: Może zagramy w niedzielę.

アガタ：すみません。

Agata: Sumimasen
Sumimasen
Przepraszam.

日曜日はちょっと・・・。

Nichiyobi wa chotto.
Nicijooobi ta c'o'to
W niedzielę nie bardzo

トメック：そうですか。

Tomekku: So desu ka.
So des ka.
Ahaa.

残念ですね。

Zannen desu ne.
Zannen des ne.
Przykro mi

* jeśli nie chcesz grać (albo jeżeli nie pasuje ci niedziela)

W MAGICZNYM ZWIERCIADLE NAD CHARENTE, czyli XXVI Międzynarodowy Festiwal Komiksu w Angouleme

Podróż autokarem do Francji trwała okragła doba. Z Lille do Angouleme, niecałe cztery i pół godziny. Pociąg - TGV, a zatem najszybszy w świecie - tym razem omijał Paryż, zatrzymując się w zamian na stacji Marne-la-Vallee, czyli u samych wrót europejskiego Disneylandu. Potem pomknął dalej, przejechał Sekwanę, minął Orléans i Tours, aż wreszcie zrobił krótki postój w pobliżu Poitiers. Stąd blisko - i do La Rochelle, i do Cognac, i do Angouleme.

Słucham? Za dużo geografii? Kto wie, gdzie leży Angouleme, niech od razu podniesie rękę. Warto przecież choć z grubszą znać położenie europejskiej stolicy komiksu.

Europejskiej? To po co o niej pisać w "Kawaii"? Zaraz, zaraz... Europejska jest na co dzień - a od święta (i od Festiwalu) zmienia się w "międzynarodową". Zgodnie zresztą z oficjalną nazwą, "Festival International de la Bande Dessinée d'Angouleme". I nie ma w tym czczej przesady.

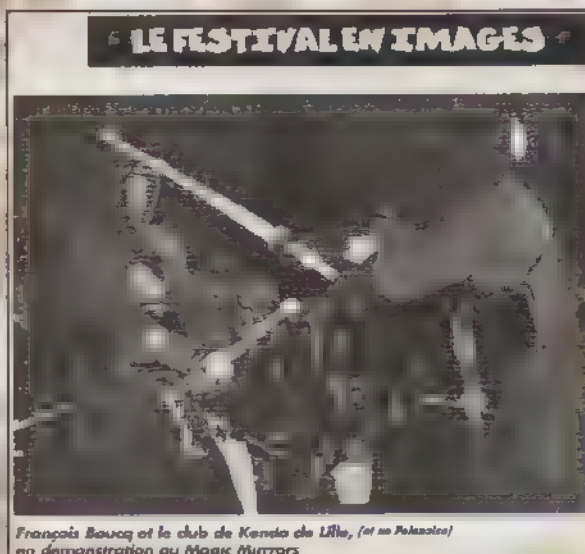
Zjechało nas tam dwanaścioro. Poza mną, sami Francuzi, zawodnicy z Club Li loys Judo-Kendo. To pierwszy japoński akcent. A właściwie drugi, gdyż dyrektor Festiwalu, monsieur Francois Boucq, też ma stopień mistrzowski w kendo. Dokładnie piąty dan, a w przeciwieństwie do niego, to on właśnie wpadł na pomysł, aby do komiksu uwieścić pokazem sztuk walki.

Boucq, zgodnie z wieleletnią tradycją, został mianowany dyrektorem Festiwalu w chwili, gdy odebrał Grand Prix de la Ville d'Angouleme za rok 1997. Na ten triumf pracował dobre dwie dekady, zaczynając w rodzinnym Lille między innymi jako redaktor grafi czny czasopi sma pod tytułem "Voix du Kendo". Po tem za sprawą stworzonego przez siebie "antybohatera"

Jerome'a Moucherota, stał się znany wszystkim francuskim miłośnikom dobrego, autorskiego komiksu. Wiele zaczerpnął z poetyki undergroundu, choć z jego prac, pokazanych na retrospektywnej wystawie w Angouleme, wynikało, że nie obce mu są inne dziedziny sztuki - od w deo po cząwszy, na aranżacjach przestrzennych skończywszy.

Wróćmy jednak do samego miasta. Średnio-wieczne Angouleme leży nad rzeką Charente, pośród wzgórz i dolin, w okolicy dosłownie upstrzonej zamkami. Tu niegdyś każde słowo miało swego pana. Zabytkowe mury zabawnie kontrastują z nowoczesnym obliczem grodu. Kilka starych domów, podobnie jak w Brukseli, zostało ozdobionych wielkimi muralami z wizerunkami komiksowych bohaterów.

Na dworcu okazało się, że to jeszcze nie koniec podróży. Dwoma mikrobusami przejechaliśmy do odległego o dwadzieścia kilometrów Ronsegnac.



Francois Boucq et le club de Kendo du Lille, (et au Palaisen) en demonstration au Magic Murors



Okladka programu XXVI Festiwalu Komikowego w Angouleme, z fragmentem plakatu Francois Boucqa

gdzie przydzielono nam kwatery. W obozry, bez wątpienia pamiętające, czasy dumasowskich muszketerów. Sala główna, z olbrzymim paleniskiem, nad którym dałoby się zawiesić cielaka, służyła nam za saladnię. Mój pokój był w budynku obok, na pierwszym piętrze, podwyższony o mezzanine. Na parterze, codziennie rano, odbywały się lekkoje rysunku.

Po rozpakowaniu bagazy, wróciliśmy na Festiwal. Dzień był szczególny, gdyż w katedrze otwarto właśnie wystawę prac Osamu Tezuki, którego manga "Budda" otrzymała nagrodę Jury Ekumenicznego. Wiece, na ten temat możecie przeczytać w pierwszym numerze internetowego "Mangazynu" (www.integral.com.pl). Manga zresztą i Japonia, chociaż nie dominowały były dobrze widoczne na targach i podczas towarzyszących imprez. Pomijając pokaz kendo (o którym za chwile), sprzedawano olbrzymie plakaty z rysunkami Masamune Shirow, unikalne garage kits, modele i albumy. Wiece akcentów japońskich miała też najdziwniejsza wystawa Festiwalu, przedstawiająca dorobek twórcy skandalizującego chińskiego malarza surrealisty, pisarza, scenarzysty, kompozytora i reżysera w jednej osobie, Alexandro Jodorowsky'ego. Maître Jodorowsky, który w swoim czasie współpracował na teatralnej scenie z Maurice Chevalierem i sławnym na całym świecie mimem, Marcellem Marceau, w Japoni i uzyskał ogromną popularność przede wszystkim jako filmowiec, autor tajemniczych i pełnych zawile, symbolik, horrorów "E topo"



Fragment komiksu "Les Aventures de Robert le Samourai" publikowanego przez Boucqa w czasopiśmie "Voix du Kendo"



DNA²

Mega-playboy [wym. megaplejboj] - mężczyzna uwodzący kobiety, oddający się z upodobaniem zabawie i uciechom życia; w przyszłości sprawca przeludnienia planety Ziemia i katastrofy ekologicznej.

Coś mi się wydaje, że każdy przeciętny, zdrowy samiec pragnąłby stać się mega-playboym. W głębi duszy chyba nikt nie zaprzecza, że prawda PANOWIE? Świadomość pewnych braków męskości i marzenia o ich wyeliminowa-

niu zwiększają się zwłaszcza z wiekiem osobnika, a jeżeli nie, to już na pewno zwiększa się jego lubieźność.

Do tego rodzaju wyobrażeń nawiązują WSZYSTKIE (tak, tak) mangi autora już parokrotnie w Kawaii wywołującego do tablicy Masakazu Katsury. Na prawdopodobnie stąd też jego ogromna popularność w samej Japonii i nie tylko. Internet aż kipi od wszelakiego rodzaju sił w typy "The Masakazu Katsura Shrine" (wolne tłumaczenie: "Ołtarzyk Masakazu Katsury"), a fani spoza Japonii kupują wszystkie tytuły tego autora nie bacząc na przeszkody językowe. Dlaczego? Może zabrzmi to banalnie, ale rysunki Katsury swoją jakością powalają na kolana.

Mangi Masakazu Katsury spod znaku komedii romantycznej są niczym dobry sen, w którym schematy zostały doprowadzone do perfekcji. Oto młody, zakompleksiony nastolatek uwikłany w skomplikowane związki natury psychiczno-fizycznej z dwoma seksownymi dziewczętami. Jedna z nich - koniecznie brunetka - jest chodzącym cudem piękności i ucieleśnieniem wrodzonej, niewinności; druga zaś - koniecznie blondynka - jest równie piękna, ale przy tym zadziorna, prowokująca i nieprzystojnie zakochana w głównym bohaterze. Schemat ten obowiązuje u Katsury od czasów "Wing-Mana", a każdy kolejny tytuł "Choki Doin Vander", "Dener Shop/Video Girl A", "Wo-

man In The Man", aż po "I's (Aizu)", charakteryzował się tylko (lub "aż") usprawnieniem owego schematu. Zmieniały się tylko imiona głównych bohaterów (a nie ich chara design), scenery, w których rozgrywała się akcja (od współczesnej Japonii w "Wing-Man", niedalkiej przyszłości w "Choki Doin Vander", po gotyckie miasto, niczym Gotham City w "Batmanie") oraz długość konstruowanych opowieści. Zupełnie jak w filmach ze Stevenem Seagalem w roli głównej, czytelnicy znający i lubiący poprzednie tytuły wiedzą, czego się spodziewać, nowy mogą więc kupować bez zastanowienia.

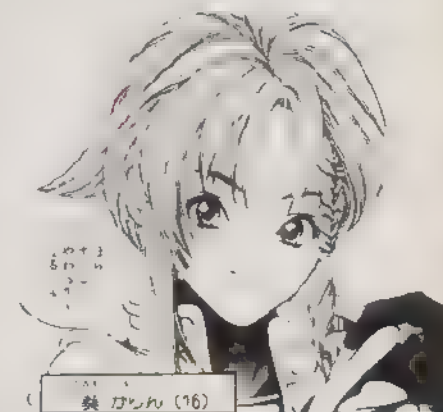
DIKOKADE NAKLSHITA A TSUKO AITSU

Seria "DNA²" stanowi powrót Masakazu Katsury w rejony, od których rozpoczął swoją karierę do świata science fiction. Na scenariusz komiks, składają się wątki zaczerpnięte z filmu "Powrót Batmana" (reż. Tim Burton) - mangę jego przyjaciela, Akiry Toriyamy ("Dragon Ball", "Dr Slump").

Przyzwyczailiśmy się już, że autorzy specjalizujący się w fantastyce (niekoniecznie naukowej) zafascynowani cyberpunkiem snują pesymistyczną wizję świata przyszłości. Według Katsury na większą przeszkodę w prawidłowym rozwoju ludzkości będzie nadmiar osobników naszego gatunku. Wina nie leży jednak po stronie Chińczyków, lecz jednego, nadaktywnego samca, zwanego kodowo "mega playboym". Ten, zapładniając sto kobiet, przekazał swoje DNA kolejnej stosobowej grupie nadpobudliwych lubieżników. W tej sytuacji system prawny został uzupełniony o regulację w sprawie kontroli narodzin. Posiadanie więcej, niż jednego dziecka - było zbrodnią sławianą na równi ze zdradą stanu. Zanim się spostrzeżono, było już za późno. Kolejna grupa lubieżników zrobiła - jakby tu rzec... swoje. Na szczeblu ogólnosiwiatowym zapadła decyzja: ponieważ sytuacja wymknęła się spod kontroli, a działania prewencyjne nie odnosiły pożądanych skutków, należy wysłać w przeszłość agenta, Operatora DNA, zdolnego zmienić geny sprawcy katastrofy. W tej sytuacji w Departamentach Ochrony Środowiska i Kontroli Czasu podpisano odpowiednie papiery, zatwierdzono stumilionowy kontrakt z agentem i wysłano kapsułę do podłoża czasoprzestrzennych. Witamy pod koniec XX wieku.

Z KIM MAM PRZYJEMNOŚĆ?

KARIN AOI. Lat 16. W zasadzie główna bohaterka "DNA²" i sprawczyni całego zamieszania. Jest początkującym Operatorem DNA. Przybywa z przyszłości, aby rozwiązać problem przeludnienia. Wydaje się jej, że ta misja rozwiąże wszystkie jej problemy. Za sumę stu milionów jenów (równowartość dzisiejszych 400 tysięcy

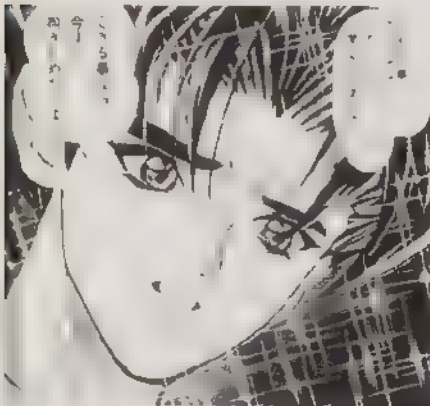


髪 カンル (16)

milionów jenów) zamierza kupić sobie przytulny domek, kawaii zwierzątko i znaleźć przystojnego męża. Na pierwszy jednak musi wypełnić misję - zmienić geny młodego nastolatka, Junty Momonagiego, megaplayboya odpowiedzialnego za katastrofę w przyszłości. W trakcie misji jej centrum dowodzenia znajduje się w kapsule czasoprzestrzennej mającej kształt kuli pojeżdżonej.



JUNTA MOMONARI jest zakompleksionym, nieśmiałym w stosunkach damsko-męskich nastolatkiem. Z racji wieku łączy się jeszcze na zajęcia do szkoły średniej, gdzie spotyka obiekt swojego



uwielbienia, Tomoko Saeki. Jedyną cechą, odróżniającą go od tysięcy podobnych mu nieudaczników życiowych, jest fakt występowania u Junty niezwyklego rodzaju "alergii" na kobiece wdzięki. Każdorazowa sytuacja z gatunku erotycznych, kończy się efektami podobnymi do tych, występujących przy chorobie okomocynnej. Chyba nie muszę być bardziej dosadny? Aha, byłbym zapomnieli! Junta jest właścicielem bujnej fryzury, które, pozadroszczyłby mu nawet Songoku z "Dragon Balla" (ukłon Katsury w kierunku Tonyamy).

AMI KURIMOTO. Lat 16. Dziewczyna-sowizdrzał. Jest jedyną dziewczyną, która nie działa paralizująco na Juntę Momonarię. Ten traktuje ją jak najlepszego przyjaciela, zwierając się z życiowych problemów. Sytuacja jest o tyle niezręczna, że Ami jest od dawien dawna nieprzytomnie zakochana w Juncie, czego ten kompletnie nie zauważa. Sytuacja odwróci się wraz z bezmyślną akcją Aoi, ale o tym za moment.



TOMOKO SAEKI. Lat oczywiście 16 (wiek typowy dla czytelników "Shōnen Jumpa"). Chodząca piękność miejscowego liceum i zarazem obiekt



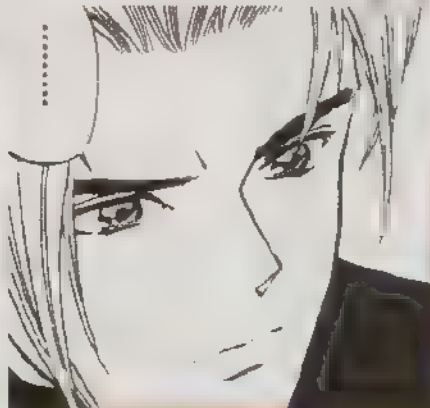
uwielbienia Junty. Chwilowo zajęta ratowaniem swojego szkolnego związku z Ryujim Sugashitą nie zwraca uwagi na Momonarię. Zauważyła że napisałem "chwilowo".

KOTOMI TAKANASHI.

Lat 16. Przyjaciółka Ami Kurimoto. Można by rzec, że całkiem fajna z niej laska, gdyby nie drobny feler. Kiedy Kotomi się zorientuje, a nastolatki mają dużo powodów do stresu, puszcza takie wiatry, że historia. Ze śpiewnych bajek będzie starała się wyleczyć Junta. Czy mu się uda? Ech! Smródząca sprawa.



RYUJI SUGASHITA. Lat 16. Cherubinkowaty piękniś Pasqua Ino, w pierwszym tomie mangi uśmiechnięty, starający się zerwać z Tomoko. Zwolennik połączonych układów i stu procentowy megaloman. Krótko mówiąc wredota i szary charakter całej historii (czarne charaktery dopiero się pojawiają). Na Juntę zwróci uwagę dopiero w chwili, kiedy ten zawróci w gwie Tomoko. Od tego momentu, stanie się zagorzałym wrogiem Momonarię, zdo-



nym życia swoich szerokiach wpływów, aby go upokorzyć i zszargać jego reputację. Do tego celu wykorzystuje grupę bezmózgowych megalomaniaków. Gdyby ktoś pytał, Ryuji jest niezłomnie bogaty i mieszka w ogromnym rezydencji (ja tam mu metrażu nie zazdroścę, ale pomyślcie, jaki to powód do zawiści u Japończyków!).

Wim D. Katsura

Dobra, poznaaliśmy już tych, których należy znać, możemy więc przejść dalej. W blasku światła i oparach (absurdu) w teraźniejszości, zniszczy pod koniec XX wieku, pojawia się Karin Aoi. Kilka godzin wpręserwacji i już namierza megalplayboya Juntę Momonarię. Coś tu jednak nie gra, na zwiast się zgadza, fizjonomia w zasadzie również, ale sposób zachowania, nietypowy jak dla macho.

Tymczasem Junta ma swoje własne problemy. Właśnie zorientował się, że mimowolnie stał się marionetką w rozgrywce miłosnej pomiędzy Tomoko, obiektem jego westchnień, a Ryujim obiektem jego nienawiści. Upokorzony, sponiewierany i zmęczony wraca więc wyzalic się przyjaciółce, Ami.

Następnego dnia Junta rozmyślnie unika Tomoko, bojąc się stać pośmiewiskiem całego liceum. Kiedy wydaje mu się, że nie jest w stanie umówić się na randkę z zadną dziewczyną, niespodziewanie na jego drodze staje Karin i zaprasza chłopaka do restauracji. Jest co prawda ubrana w kostium rodem z "Predatora" w ręku dzierży pistolet, ale co tam - tonący Junta chwycił się nawet zużyte, chusteczki. Zamiast ognistego buziaka, Junta zostaje poczęstowany pociskiem typu DCM (DNA Control Medicine), który ma ostatecznie zmienić geny megalplayboya, czyniąc go nieszkodliwym. Tak akcja było co zmieniać. Szczęśliwa z pomysłu przebiegu akcji Aoi wraca więc do kapsuły, gdzie otrzymuje dramatyczny komunikat. Junta nie jest megalplayboyem, a akcja ma zostać natychmiast przerwana do czasu dostarczenia nowych rozkazów. Jest już jednak za późno. Pocisk wywołał efekt odwrotny od zamierzonego. Junta Momonari stał się supersamcem!

THE BEST OF KATSURA

Manga "DNA²" jest najlepszą, obok "Video Girl Ai" i "S [aizu]" historią narysowaną przez Masakazu Katsurę. Historia jest niezwykle zabawna, a wartość akcji stanowi jej motor napędowy przez pięć tomów (komplet). Strona graficzna, to czysty majstersztyk, który jest w stanie powalić nawet przyzwyczajonych do "zylety" Kenichiego Sonody. Jest to również gratka dla zwolenników mang typu "etchi", w których wydarzenia pokazwane są przeważnie z zabierającą perspektywę ku uciesze gawiedzi "DNA²" dzięki mieszance romansu, szkolnej komedii i science fiction, osiągnęła ogromną

popularność na przełomie lat 1993-1994. Jej ukoronowaniem była seria anime oraz projekt filmu pełnometrażowego o tym samym tytule, który rozbił się o mur zbyt wysokich kosztów. No cóż, póki co możecie sami zapoznać się z oryginałem.

Puncho & Cisco Kid

Po "Manga to nigdy nie ukazała się w języku angielskim, ale dla władających językiem Shakespear'a mam dobrą wiadomość. Komplet tłumaczeń "DNA²" (dwadzieścia w Internecie) <www.geocities.com/Tokyo/Bay/2408>.



Autor: Katsura Masakazu
wydawca: Shueisha
liczba tomów: 5
typ: manga
gatunek: fantastyka/komedia
gdzie to kupić: Mangazyn (Integral Multimedia s.c.)
tel: (22) 648 40 53

Moja dusza, rozdarta pomiędzy rzeczywistością a snem. Tak bardzo pragnę śmierci, iż sama myśl o próbie samobójstwa mnie odrzuca. Chcę się odejść, lecz nie mogę. Uwieczony na dobre i na złe. Shinji tak mówi do niego najbliżsi. Postać. Tak mówimy do niego my, zwykli ludzie obserwujący jego życie z drugiej strony muru, jakim jest nasza rzeczywistość. Muro tak wysokiego, iż nie da się go przeskoczyć. Muro tak trwałego, iż nie da się go zburzyć. Muro tak cienkiego, iż da się przez niego ujrzeć tamten świat. Ale tak złożonego, iż nie da się przez niego przejść. W ten sposób marzyłem o tym, aby go pokonać. Wiele razy próbowałem się z nim zmierzyć. Wszelkie próby reszły się marne. Nigdy nie udało mi się przebić tamtej stony, lecz patrzyłem i obserwowałem. W końcu, gdy światło zaczęło się rozpraszając, ich dźwięk, lustro zniekształcało ich obrazy, a ciśnięcie sławała się coraz głośniejsza, tak głośna, iż nie mogłem już słyszeć... że słyszę, że się śmieje.

Shinji w Neon Genesis Evangelion tak głosi napis na okładce. Otwieram powieść, oczom moim ukazują się pierwsze strony niepewnie otwierając się. Widać jak zanika rzeczywistość jak i sam wkroczam w świat, który przedstawił Sadamoto Yoshiyuki. Czemu po tylu latach sięgam po komiksową adaptację filmu anime, który stał się rzeczywistością? Odpowiadam sobie - to dzięki wspaniałym postaciom, które za każdym razem gotowe są wejść na scenę i zagrać po raz kolejny swoje role. Role które przypisali im chłwóca pan Yoshiyuki. Jednym z moich słabych punktów jest fakt iż utożsamiam się bardzo z postaciami, które rysują. Twierdzi - to jest to, co pociąga mnie w rysowaniu komiksów... Manga Evangelion potwierdza w stu procentach słowa autora. Jest pełna życia akcji, czuć wszędzie ruch, napięcie, burzę uczuć jaką wywołują wokół siebie bohaterowie.

Gdy obejrzałem już wszystkie odcinki telewizyjne

NEON GENESIS EVANGELION!

serii. Gdy świadomiłem sobie iż po filmach kinowych już nic nie ma, iż jest to koniec - przechodziły mnie ciarki. Czy historia ta nie mogła potoczyć się innym torem? Dlaczego nawet w najwybitniejszych dziełach, autorzy narzucają nam swoje wizje... Kształtując je od początku, aż po sam koniec, nie pozwalają aby postać wymknęła im się spod kontroli. Sprawiają nad nią całkowitą władzę. Wtedy właśnie ruszył Sadamoto światło swojej wizji, ponowną historię o końcu świata. Tytuł, że tym razem historia ta miała potoczyć się własnym torem.

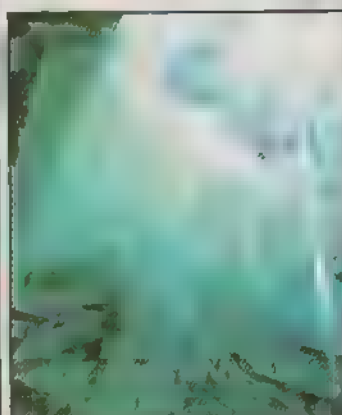
Po co tworzy się mangę, gdy jest już historia animowana? Zapytałem Chortzi o wytworzenie zbioru, aż kołowałem nim w głębi świata. Świat Evangelionu zawiera serię niedokończonych i niezakończonych przez twórców serii na detale. To, co tak bardzo ukrywane było w filmie, zo-



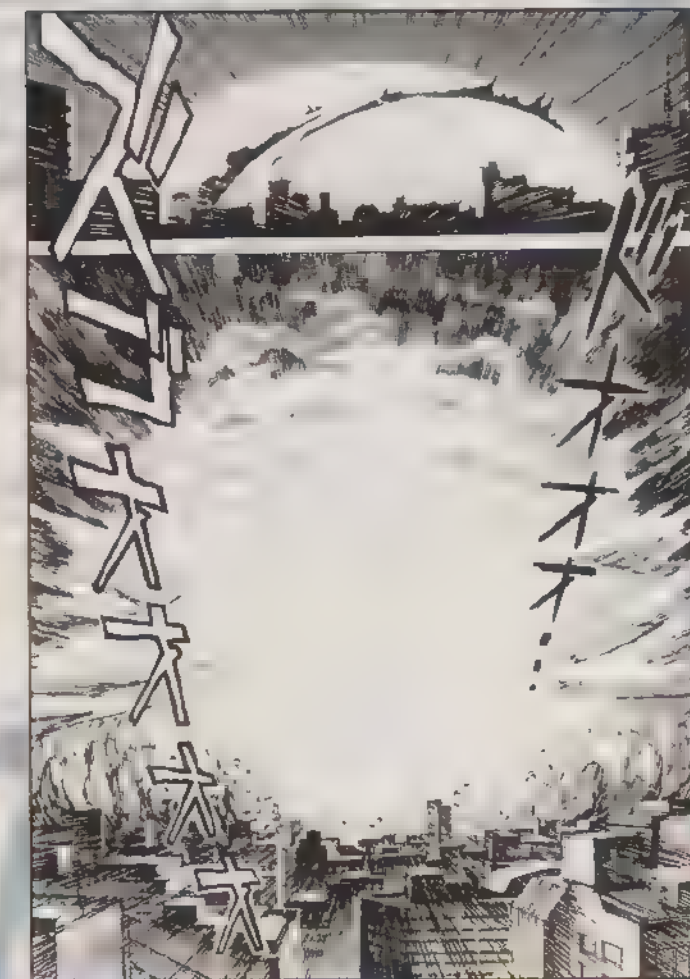
stało ukazane w mandze. Owa wizja świata ukazana oczami czternastoletniego chłopca, jego myśli, odczucia, jego miłość do najbliższych oraz obojętność do reszty. Gdy twórca zaczynał swoją przygodę z tą mangą, na osiem miesięcy przed ukazaniem się serii w telewizji, w edycji, iż stanął przed zadaniem ukazania tytułu, detali i szczegółów na zaled-

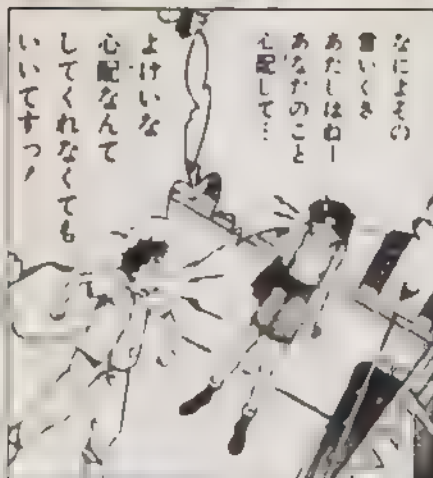
wie kilkunastu stronach. "Gdy robisz film animowany dysponujesz środkami, wyrazu artystycznego, kamerą, światłem, muzyką, dialogami. Możesz pokazać zdarzenia w ciągu paru sekund - w mandze zajęłyby one kilkanaście stron" - opowiada autor. Tworząc mangę musi liczyć się z ograniczeniami. Brak jest tu, przecież dialogów, klimat wytworzony przez muzykę zanika. Liczą się obrazy wypowiedzi bohaterów. Gdyby Yoshiyuki chciał przedstawić tę samą historię co w anime, manga zajęłaby kilka tysięcy stron, a jej wydanie kilkanaście lat! Dlatego wszechobecna jest akcja, w pierwszym tomie zamknięta, się prawie trzy odcinki telewizyjne! Ale nie myślcie, iż jest to ten sam tor zdarzeń!

*Wersja animowana, kierowana przez mojego kolegę Anno Hideakiego, jest bardziej dojrzała, poważna. Manga jest nieco zakreślona, powiedziałbym nawet - szalona. Myślę, iż powodem tak diametralnej różnicy obu wersji jest fakt, iż w swoich szkolnych latach Anno był przewodniczącym szkoły. Szaleństwo było jedną z tych rzeczy, których nie mógł robić. 7 czerwca nie miałem problemów z wejściem. Evangelion zyskał swoją popularność dzięki doświadczeniu "głębokiego filmu anime" - z czym zapewne się zgodzę, jednak nie do końca. Życie bowiem nie powinno być szare i ponure - co widzę w mandze. Matsuda się śmieje, Shinji zachowuje się jak czterolatek, zbuntowany, wesoły, bezpośredni. Bardzo łatwo można



Zart autora opublikowany tylko w wersji oryginalnej grunty budynku Gai nazywa





W mandze jest więcej humoru.

...ami. Tam, gdzie anime się uniwadżając jedynie PenPena jako motyw napięcie, manga się rozpoczyna. Wszędzieobecne są gagi, śmieszne scenki, dialogi postaci w stylu SD (super deformed - duże główki, śmieszne minki i małe ciała). Jest to może być wymóg - łatwiej, bowiem dzięki angielskiemu czytelnikowi z bohaterami jednak działa on korzystnie na całość. Gdy Shinji płacze - płaczesz i Ty. Gdy śmieje się - uśmiechamy się razem z nim.

Manga zawsze na tyle różni się od filmu, a może była jak książka - czytelnik musiał sam sobie otoczenie, postaci - ograniczony był swoją wyobraźnią. Wiele osób nie sięgało po nią bojąc się powielanych schematów - ta sama fabuła, postaci, świat. Jeżeli jednak spojrzymy na to jak na teatr, w którym aktorzy Hideakiego Anno grają rolę w sztuce Yoshiyukiego - odkryjemy coś zupełnie nowatorskiego! Fabuła, chociaż nie odbiega znacząco od wersji anime, kieruje się w inną stronę. Nacisk położony jest tutaj na rozbudowanie psychiki odcinającego nas świata, abyśmy mogli poczuć, iż on naprawdę istnieje. Świat, który 15 lat temu ponad połowa z nas...

Świat, który w cudowny sposób... jego ekonomia, obieg, konsumpcja - nawet zwykłe polki sklepowe zapelnione zostały towarami. Świat, w którym ludzie przyzwyczaili się do zmartwychwstania - jednak cały czas odczuwają, że jego koniec się zbliża. Świat, w którym liczba dzieci... jest niewielka. Świat, w którym... widzieli śmierć własnej stolicy... zapomnianej. Nie poddając się jednak, zbudowali kolejną - Tokyo-2, będącą przynętą dla przyszłych wrogów. W tym świecie żyje

14-letni chłopiec, unikający kontaktów z otoczeniem, zamknięty w swoim wnętrzu, opuszczony nadzieję na pozostawienie go... młody człowiek, porzucony... ny o swojej bezużyteczności, samotności, bycie żywym tylko dla siebie. Żyje w tym świecie 14-letnia kobieta, prowadząca życie... bycia, z niepozwalającą na... niem. Oboje...

...ni. Wszystko to dzieje się... jeżeli tylko mamy ponieść się... lmy, aby naszymi myślami... ten wspaniały człowiek, będący... mieli szansę przeżyć przygodę... jego życia. To prawda, iż mi... raz większe, popularność, te... multimedialne...

...icznych książek - na ludzką wyobraźnię najbardziej oddziałuje to, czego nie jesteśmy w stanie zobaczyć, a musimy dopowiedzieć. Obraznia to nawiązanie do darła ludzkości dysponując. Możemy zamknąć oczy i odlecieć daleko stąd, w otchłań smutku, nie martwiąc się o świat rzeczywisty możemy wziąć udział w tworzeniu nowego świata - bronić ludzkości razem z Shinjim, płakać razem z Misato, uśmiechać się razem z Rei, czy wreszcie wspominać razem z Gendo. Tutaj dane nam jest zobaczyć postacie jako ludzi, ich charakter, to jedynie niewidoczne linie, z których czytelnik musi ułożyć obraz całości. Przeptywając przez nasze ciało emocje nareszcie znalazły swój upiór. Manga "Shin Seiki Evangelion" jest bowiem tym, czego każdy szukał od dawna, omijał jednak tę pozycję nie będąc świadomym swojego błędu. Jeżeli kiedykolwiek będziecie mieli okazję jej kupić - nie słuchajcie człowieka, dla którego jest to życiem, posłuchajcie siebie, otwórzcie pierwszą stronę i pomyślcie o ludziach, którzy stoją po tej stronie muru.

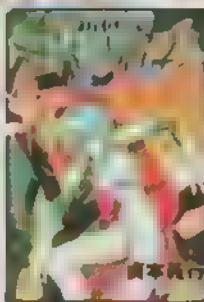
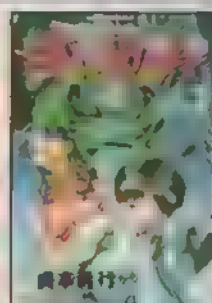
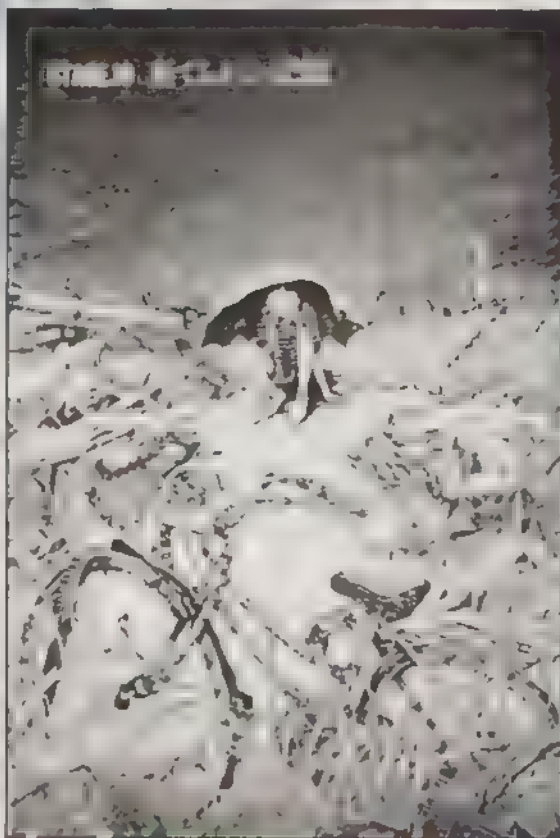
Hideaki Anno powiedział kiedyś, że Evangelion jest odzwierciedleniem jego życia oraz stanu jego ducha i umysłu. Dlaczegoż więc Yoshiyuki Sadamoto, twórca mangi Evangeliona, zabrał się za komiksową adaptację życia Anno? Może dlatego, iż tak naprawdę to jest jego życie, w którym

główne role grają postacie Hideakiego? Aktorzy na scenie - spektakli się właśnie zaczął.

KONIEC CZĘŚĆ PIERWSZEJ

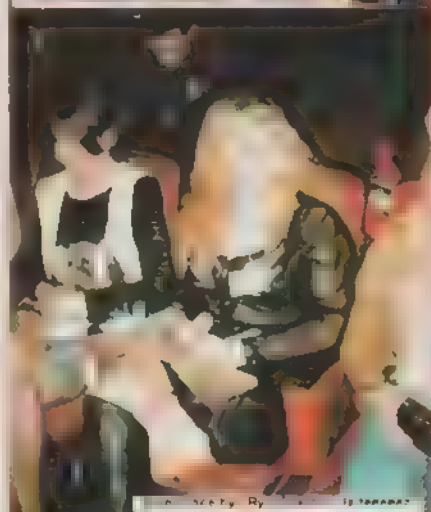
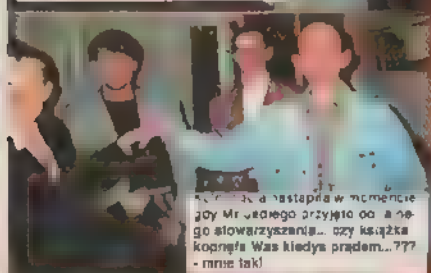
Rezonans

Do mangi "Shin Seiki Evangelion" nie chcę podchodzić jako autor przeciętnej recenzji, mającej na celu opisać wątki, relacje między postaciami i zakończenia. W tym nie ma żadnej satysfakcji. Do recenzji należało przede wszystkim wyrażenie przemyśleń, czy wyjątkowo, patrząc na te dzieła, możemy coś nowego zobaczyć. Czy widzicie, jak bohaterowie głąbią wają w Waszych umysłach - zaczynają grać swoje role tylko po to, aby mieć dla kogo żyć?



Neon Genesis Evangelion - manga

Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Wersja: apolska



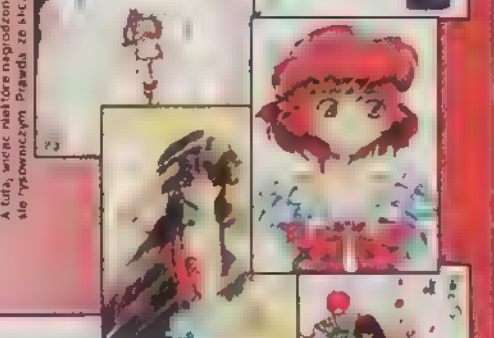
ASUCCON

17 kwietnia. Katowice Foranek był wyjątkowo paskudny, deszczowo, chłodny lecz nastroje gorące. Jechałem z nadziejami spotkania wspaniałych fanów z "Sekcji B" (organ za-
torów tego całego "zamieszania") oraz mi-
łego spędzenia czasu w łocie mangowym
klimacie. Nie zawiodłem się! Zaraz po
przywitaniu z mangową bracią, ruszyłem
do sali kinowej, w której właśnie rozpo-
częła się projekcja jednego z moich naj-
kochanszych filmów - My Neighbor
Totoro. Ta dawka miyazakowskiej ma-
estri wystarczyła, abym złapał pogodę
ducha na resztę dnia. Zresztą dobry hu-
mor miałbym tak czy owak, bo chociaż
organizatorzy narzekali na małe wpadki w
organizacji (grunt to dobra improvisacja)
to nikt z uczestników tego nie odczuwał i
wszyscy bawili się znakomicie. Projekcje ani-
me odbywały się jednocześnie w dwóch sa-
lach wspomnianej już kinowej, oraz sali numer
dwa, w której ustawiono krzesła i tv. Mimo, że re-
pertuar był ciekawy w obu przypadkach, większą fre-
kwencją cieszyła się sala kinowa i to nie tylko ze
względu na wygodniejsze siedzenia oraz większy
ekran (ale to też!), lecz przede wszystkim dlatego, że
miał tam miejsce, oprócz projekcji, wiele innych, cie-
kawych punktów programu. Między innymi były to
spotkanie z fanami (gośćmi byli Mr Root - Planet
Manga, Kamil Śmiałkowski - RAR, Mr Jedi - Kawaii),
następnie o wrażeniach z pobytu w Japonii (japoń-
scy chłopaści!) opowiadał nam Mr Root; później od-
było się wręczenie nagród w konkursie rysunkowym
(oczywiście nieco wcześniej; było "wielkie rysowanie",
aby było za co wręczać nagrody), w którym startowa-
ły m.in. znane z łamów Kawaii rysowniczy (np. Kasia
Zbroja - pozdrowienia!). Tutaj należy zaznaczyć, że
w konkursie udział wzięły zarówno prace nadesłane
jak i te narysowane na miejscu. Jedną z rzeczy, która
zrobiła największe wrażenie na widzach był pokaz
gry Final Fantasy VII - gdy na wielkim kinowym ekranie
pojawił się obraz, a z wielkich głośników ryknęła
muzyka mówiąca Wam: zapiera dech! Następną kon-
kurencją był konkurs wiedzy o anime a zaraz za nim
znajomości muzyki z anime. Oprócz tego można było
pociąć na konsoli w mangowe gierki (ale mi się do-
stało!), lub kupić mangowe gadzety. Wracając jesz-
cze do mangowych projekcji: oprócz Totoro (oh yeah!)
zobaczyć można było m.in.: Slayars, DNA*, Tenchi
Muyo. Kto nie widział, niech żałuje! i koniecznie przy-
jedźcie na kolejny konwent!

Rozpisywać się więcej nie ma sensu, więc powiem krótko - więcej takich spotkań! Moi drodzy naprawdę potrzebacie nawzajem, aby dobrze się bawić. Takie kameralne spotkania, ak tu opisywane, mają to, czego nigdy nie będą miały wielkie, komercyjne imprezy (lub też mają "to" niezwykle rzadko) kłamać. A do tego wszystkim się to opłaca, gdyż jak się dowiedzieliśmy, organizatorzy planują kolejne spotkania, choć być może już pod inną nazwą i tak trzymać! Do zobaczenia!

Mr Jodt

**Sekcja 9 (przy Śląskim Klubie Fantastyki), e-mail: skf@skf.w.pl
tel. klubu: 253 98 04 (soboty: 10-14, wtorki: 1-19)**



A tufa, wzięta nielatoro nagrodzone prace w koniu-

Wywiad z Januszem Christą

Kajko i Kokosz w kinie?

Część pierwsza



nowało, bo na przykład, gdy widziałem taki poetycki obraz, choćby najpiękniejszy w muzeum czy też gdzieś indziej - czułem niedosyt - biegną konie, sanie jadą no i dobra i co dalej? Przewróciłem się czy co? Czy wilki ich pogoniły? Kto diabeł, co było dalej? Już nie mówię o portretach, no i co z tego? - pęba ładna i to wszystko. Ja to nie bardzo rozumiałem, to znaczy będąc szczeciakiem. Teraz z wielką pasją chodzę po muzeach, oglądam obrazy, ale będąc główniarzem zawsze mi brakowało dalszego ciągu tego obrazu, albo zaśmiewałem się na przykład, co było przedtem

K: Czy pamięta Pan, jakiś tytuł konkretnego komiksu, który był tym pierwszym zapamiętanym tytułem, który zrobił na panu wrażenie?

JC: Przed wojną wychodził "Pat i Pataszon", autorstwa jakichś Szwedów - nie pamiętam ich nazwisk, ale wiem że to był szwedzki komiks. Właśnie wie jego przedruk Jeden był duży chudy drugi mały gruby, odwrotnie niż ja i mój. Potem wychodził "Agapić Kluska". Po wojnie "Dziennik (chyba) Łódzki" wydawał to pod tytułem "Agapić Krupka". Przeważnie krótkie historioziki, to chyba

były takie cztero-rysunkowe historie. No oczywiście pamiętam "Tarzana", bardzo się tym fascynowałem. Wychodziły jeszcze jakieś komiksy, których również tytułów nie pamiętam, wiem że ekcja była osadzona w jakichś egzotycznych scenariach. To były dobre komiksy. Potem zaczęła wychodzić nas w Polsce "Przygoda". Był chwilowy okres odwróty, kiedy Gomułka nastąpił no i wypuścili tę "Przygodę".

K: Wspomniał Pan, że nie cierpiał tego systemu i to znalazło odbicie np. w "Mirmilku w Opalach". Dobrze mówię? Prawdopodobnie tak, do tamtej rzeczywistości, mimo istniejącej cenzury...

JC: Tak, z tym, że ja zawsze miałem jakieś tam kłopoty z cenzurą. Pamiętam kiedy rysowałem do "Wieczoru Wybrzeża" serię "Kajtek i Koko w Kosmosie". Narysowałem wtedy taką historię na jakieś planecie było jakieś tam państwo, zażenowane żelazną ręką przez jakiegoś skurczybyka prawie zaszły. Ludzie zbuntowali, podpalili mu pałac - Ja tu nagle patrzę komitet wojewódzki w Gdańsku się pali! (śmiech - wszystkich). Ja im przynoszę te odcinki Jezus Maria! - za głowę się złapał - ponieważ wtedy rysowałem to bez cenzury. Ja się przecież nie spodziewałem, że coś takiego się stanie. - Panie Januszu, w życiu! To pan mus. zmienił - no to przez dwa tygodnie chyba mój komiks nie wychodził, musiałem to wyrzucić no i zmieniłem ponieważ rysowałem raz na tydzień, po sześć takich psków-staro-rysunkowych - nigdy nie wiedziałem, co będzie dalej.

K: Czerpał Pan różne pomysły z rzeczywistości, zresztą było z czego czerpać, tyle się działo wokół, ale skąd jeszcze Pan brał pomysły, czy np. z powieści, z filmu? Czytając książkę myślał Pan np. O, to byłoby fajnie wykorzystać.

JC: Nie, nie, absolutnie.

K: Czyli starał się pan być oryginalnym?

JC: Czasami wykorzystywałem, to się muszę przyznać, tu ówczyste zasłyszane dowcipy. Z tym że bardzo często ja zmieniałem, żeby nie były dosłownie takie jak je zasłyszeliśmy. Chodziło przede wszystkim o to, aby była jakaś dowcipna puenta. Ale to raczej rzadko. Często pytany skąd pan czerpie pomysły, ktoś dowcipnie odpowiadał: z niczego, czyli z głowy (śmiech).

K: Czy ma Pan w ogóle, jakiś swój ulubiony komiks, czy ulubionego rysownika?

JC: Wzorowałem się (znowu muszę się przyznać), na Disneya. Bardzo mi się podobał. W zasadzie Disney był dla mnie wzorem. Poza tym przez długie lata, za komunę, do Klubu Prasy, przychodził komiks, wydawany chyba przez Związek Komunistyczny

nej Młodzieży Francji, a to był komiks autentyczny, prawdziwy, dobry, porządny komiks - nazywał się "Vallant". Ale można go było dostać tylko w Klubie Prasy. Często tam przychodziłem, narobiłem sobie znajomości, więc mi to odpadało. To był tygodnik. Mam nawet zsywkę tych komiksów... I te komiksy bardzo często były dla mnie źródłem inspiracji, bo tam można było znaleźć zarówno komiksy groteskowe jak i realistyczne. Chociaż realistycznych komiksów nigdy specjalnie nie lubiłem, ponieważ zawsze uważałem, że skoro to ma tak być odpowiadane tak jak w rzeczywistości, to już lepiej zdjęcie zrobić, czy też film nakręcić.

K: Spotykaliśmy się ze stwierdzeniami, że jest Pan "więźniem własnego stylu rysowania", czy zgodził się Pan z tym? Bo na przykład taki Guciek i Roch, jak by nie patrzeć są odbiciem Kajka i Kokosza, to są dwie te same postacie, przeniesione tylko w inne realia.

JC: W inne realia, ale rysowane zupełnie inaczej. Już nie mówię o takich komiksach jak "Bajki dla dorosłych" czy prace w "Relaxie" nie pamiętam - dwa czy trzy odcinki, też chciałem pokazać, że potrafie rysować zupełnie inaczej, to były historie dla do-



Scena z "Mirmilku w Opalach" w komplecie oryginalny szkieł mistrza

rośtych, np. jak z dżdżownic zrobić fajankę, itd. (), to już było rysowane całkiem inną kreską. Zrobiłem kiedyś parę dowcipów do "Przekroju". Rysowałem dla miesięcznika "Mocze" "Tygodnika Morskiego" do "Jazzy" - to był zupełnie realistyczny komiks, te nawet nie były komiksy, to była taka seria rysunków podpisanych prozą, bez dymków, tak że fachowcy tego w ogóle za komiks nie uznają. Tak jak nie uznają np. "Koziołka Matołka" ponieważ nie ma dymków wewnątrz, tylko podpisy pod rysunkami.

K: Wspomniał Pan o "Relaxie", czy może spotkał Pan tam, pracując w redakcji, pana Grzegorza Rośniewskiego? W ogóle co Pan o nim sądzi?

JC: Jasne że tak. Bardzo dobry, świetny rysownik. Rysunki ma fajne i rysuje bardzo ładnie, ale różnił się tym, że ja sam sobie pisałem scenariusz.

K: No właśnie, a jeśli już jesteśmy przy rysowaniu komiksów, to jak długo zajmowało Panu narysowanie np. jednego albumu "Kajka i Kokosza"? Ile to trwało czasu - miesiące, lata?

JC: Jeden album, to parę miesięcy pracy. W odróżnieniu od "Wieczoru Wybrzeża", gdzie robiłem po jednym psku - gdzie, jeżeli coś się nie podobało to po prostu odpadało. Wiadomo, że na początku, na kognie, tego się nie robi. Mówię, że na ten odcinek się nie nadaje, no i dwa "Wieczory" wychodziły bez komiksów. Musiałem wrócić do rysowania, wszystko zmienić i rysować od nowa. Natomiast jeśli chodzi o albumy, zresztą nie tylko albumy, bo zacząłem robić Kajka i Kokosza do "Świata Młodych" (to była taka harcerska gazeta) no to oni z kolei zaczęli sobie najpierw pokazywać próbki rysunków. Ocenili moje rysunki, jako bardzo dobre, natomiast zapytali, ile pan planuje pisać narysować, ja mówię że czterdzieści może machnął. To musi pan napisać scenariusz i przedłożyć nam do zatwierdzenia. - To samo było potem z "Relaxem". Zaprzędałem się wtedy niestety. Było mi tym bardziej głupio, że "Relax" to była Krajowa Agencja Wy-

W pewen niezwykle słoneczny i ciepły marcowy poranek, zjawiliśmy się w domu jednego z najbardziej zasłużonych polskich twórców komiksu - twórcy kultowego Kajka i Kokosza pana Janusza Christy. Naszym celem było porozmawianie z tym człowiekiem-legendą o przeszłości: nie tylko tej ściśle związanej z samym rysowaniem, lecz w ogóle o przeszłości, którą pan Janusz był świadkiem. Okazało się, że twórca najpopularniejszej polskiej pary komiksowych przyjaciół jest człowiekiem niezwykle towarzyskim i sympatycznym. Teraz już wiemy, skąd w świecie Kajka i Kokosza bierze się tyle niepowtarzalnego uroku i dobrego humoru... oto pierwsza część tej rozmowy.

Kawali. Dobrze, więc może na początek jak się klasyczne pytanie. Jak to się zaczęło? Czy rysował Pan od zawsze, czy też odkrył Pan przyjemność rysowania w którymś momencie życia?

Janusz Christa. Rysowałem od zawsze, od najmniejszych zwykłych szkicek, aż to znaczy rysowałem gryzmoliłem. Chociaż pierwszy mój komiks zrobiłem w Warszawie, bo tam się urodziłem, mając 11 lat narysowałem komiks o Tarzanie. A potem gryzmoliłem bez przerwy w szkole. W powszechności co prawda nie zwracali uwagi specjalnie na talent, lecz już w gimnazjum nauczyciele mnie trochę upominali, no ale gdy potem doszli do wniosku, że nic nie pomoże, to w końcu dali mi spokój.

K: Rysowanie, rysowaniem, ale kiedy Pan trafił na



Pamiętkowe zdjęcie, od lewej Janusz Christa, Paweł Musiałowski (Darek Styra nieestetycznie się zapodział)

komiks? To znaczy odkrył Pan, że istnieje coś takiego jak komiks - co to było?

JC: To, że istnieje komiks, wiedziałem przed wojną, gdyż wychodziło wtedy kilka czasopism komiksowych. To były polskie komiksy i zagraniczne, o ile sobie dobrze przypominam. Bardzo mnie to pasjo-

dawnicza, a KAW była wydawnictwem Komitetu Centralnego Partii. No i tam mnie próbowali namówić na jakieś takie pierdoły. A jeśli chodzi o czas, to wbrew pozorom szło mi to dość wolno. Pamiętam jak rysowałem do "Wieczoru Wybrzeża" paski z historyjkami, to najpierw dwa dni siedziałem, układałem scenariusz do sześciu paszków, wymyślałem, zmieniałem, zawsze mi się nie podobało - może to, może tak zmienić - myślałem sobie, a potem już rysowałem po dwa paski dziennie, osiem rysunków dziennie, i to mi zabierało czasami po 16-17 godzin na dobę. Z tego mam chyba oczy chore i z nogami mam kiopoty, bo w zasadzie czterdzieści lat przesiedziałem na tyłku. Jeśli chciałem jechać na urlop, jechałem gdzieś na Mazury, placili mi tylko za robotę wykonaną, były to bardzo nędzne grosze, więc musiałem to nadrobić. Harowa była niesamowita. Już w marcu siedziałem, aby nadgonić pracę, żeby dać materiał na te dwa, trzy tygodnie do przodu. A jak wracałem, trzeba było z powrotem siadać do roboty. Natomiast jeśli chodzi o albumy, to narysowanie takiego albumu trwało kilka miesięcy. Najpierw trzeba było zrobić tak zwaną kreskę, to znaczy rysunki tuszem. Na oddzielnej planszy skopiowanej w drukarni, czyli biatodruku, (taki lekki kontur tego samego rysunku, dokładnie spawany z oryginałem), nakładało się kolor. Teraz robi się to przy pomocy komputerów, zupełnie inaczej.

K: Jaka była tak naprawdę pierwsza propozycja narysowania komiksu, za który dostał Pan zamówienie?

JC: Byłem sekretarzem w miesięczniku "Jazz". Miałem swego czasu fioleta na punkcie jazzu, przez pewien okres czasu prowadziłem nawet pierwszą orkiestrę bigbilową, prowadził śmy Billie Haley'a.

K: A na czym Pan gra?

JC: Na perkusji. I byłem szefem. Ale potem zacząłem się zastanawiać, czy ja mam się poświęcić muzyce, czy jednak mam się pchać w ten komiks. Z komiksem było o tyle trudno, że komuna uważała komiks za coś obrazoburczego. To był tak synonim zgnętej amerykańskiej dekadenskiej kultury, tak jak gułma do żucia, Coca Cola, o której mówiono, że jest z narkotykiem. Żył kapitaliści dodawali narkotyki do tej Coca Coli, żeby dzieci zlapały się za narkotyki i żeby się uzależniły. Dożywiście bzdura, takie duperele opowiadali ludziom i niektórzy w to wierzyli. Z komiksem było podobnie. Wtedy w 1955



Właśnie na nim siedząc, pan Janusz Chłosta narysował wszystkie swoje największe dzieła.

roku pojawił się Gomulka. Potem okazało się, że był nie lepszy, ale na początku wyglądało to obiecująco, powstał "Wieczór Wybrzeża" popołudniowa gazeta, która miała się utrzymywać sama, z własnych dochodów. Ja wtedy zaproponowałem robienie komiksu. Zanim tam parę akich paszków, ah, zrobiłem taki krótki komiks kowbojski, zawsze miałem hopla na punkcie Dzkiego Zachodu. Zanim więc tę historyjkę do "Wieczoru" no naczelny bardzo sympatyczny człowiek, zaniósł to, bo trzeba się było z każdym duperelem konsultować, do jakiegoś pierdoły, który tam się zajmował, nie pamiętam prasą, czy kulturą. Absolutnie nie! Żadnych kowbojów! Żadnych amerykańskich historii! - No i ten naczelny zaczął mnie bronić, mówiąc, że to fajne rysunki, że ludzie będą to czytali, kupować. - No to ewentualnie możecie powiedzieć temu rysownikowi - mówił ten facet - żeby wymyślił jakąś historyjkę związaną z wybrzeżem, to znaczy o marynarzach, o morzu, o statkach i temu podobnych rzeczach. - Ja kurcze na statku byłem raz w życiu, tylko przejechałem się na Hie statkiem pasażerskim. A na tek m handlowym nigdy w życiu nie byłem. Cholera, myślałem sobie - jednak pewne realia muszą być, nie można narysować statku na zasadzie - "hupka i kominek". Pojechałszy więc ze znajomym fotografem do muzeum morskigo, tam jest pełno modeli statków - i stare, nowoczesne. Narobił mi zdjęć z modelu takiego starego trampa, parowca. Potem odpowiednio to zdeformowałem, ale już przynajmniej wiedziałem, jak o wygląda.

Myślałem sobie - w końcu gazeta wychodzi na wybrzeżu i marynarze będą ją czytać i żeby to miało ręce i nogi. No, właśnie wtedy zacząłem rysować tego Majtka, bo najpierw był Kajtek Majtek, a potem dopiero doszedł Koko. Kajtek wymyśliłem sobie jako sprytnego, inteligentnego, a Koka jako taką oferną trochę chwalipiętę. Wielu ludzi mówiło, że Koko jest bardziej ludzki niż Kajtek, bo Kajtek wyszedł mi zbyt doskonały, tak dobry, tak uczciwy, porządny, a Koko zawsze coś tam nakreśli, coś tam nakroczi, tak rymiej więcej, jak zdarza się ludziom. Często mi mówiono, że Koko jest taki bardziej prawdziwy, ale już nic nie mogłem na to poradzić - taki został. No i trzepałem te morskie historie tak długo, aż mi się temat zupełnie wyczerpał i nie wiedziałem co dalej wymyślić, więc przeniósłem ich w kosmos. W kosmosie tkwił przez trzy lata, to był olbrzymi komiks. Teraz podzielony na albumy ma ich aż 12. Wydano trzy.

K: A co Pan sądzi o grze komputerowej "Kajko i Kokosz"?

JC: Moim zdaniem jest słaba. Postacie były bardzo źle narysowane.

K: Jak by na to nie patrzeć jest Pan już legendą polskiego komiksu. Mój znajomy użył nawet takiego określenia. Ksążę Monte Chrysta Polskiego Komiksu - Co Pan o tym sądzi?

JC: (śmiech) Ja padnę! (..)

K: Korzystając z internetu poprosiłem fanów komiksu, aby przekazał nam pytania do Pana. W 99 procentach przypadków powtarzały się przede

wszystkim dwa pytania: po pierwsze - dlaczego Pan przestał rysować? po drugie - czy jeszcze zamierza Pan rysować?

JC: Przestałem rysować ogólnie ze względów zdrowotnych. Natomiast rysować już nie zamierzam. Miałem propozycję, aby zrobić nowe rzeczy, ale powiedziałem, że można drukować rzeczy stare sprzed wielu lat - przecież dzisiejsze dzieciaki ich nie znają. (..)

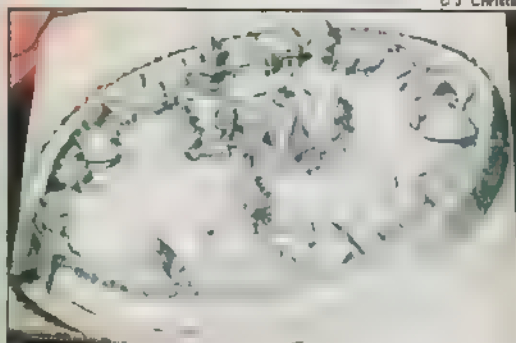
K: Wawil. A czy nie myślał pan o zrobieniu filmu animowanego?

JC: Ale oczywiście, że tak! Warszawska firma od wielu miesięcy prowadzi starania i to z dobrym rezultatem, bo zawarto już umowę z Łódzką Wytwórnią Filmów Rysunkowych. Podpisano ze mną umowę na wszystkie Kajki i Kokosze. Prace są podołno na najlepszej drodze.

K: Wawil. Czy to będzie film kinowy? Czy powstanie na podstawie konkretnego albumu przygód Kajka i Kokosza?

JC: To ma być film pełnometrażowy, kompilacja wszystkich albumów. (...) Zastrzegłem sobie w umowie, że muszę zaakceptować ten scenariusz. Jeżeli mi się nie będzie podobał, to albo sam go poprawię, albo zrobi to scenarzysta. Poza tym zastrzegłem sobie również, że przed rozpoczęciem

© J. Chłosta



Plan Mirmilowa, również w wykonaniu autora

produkcji filmu muszę zobaczyć projekty postaci. Muszę być pewien, że są podobne do oryginałów, one nie mogą być tylko zblizone wyglądem.

K: W "Świecie Komiksu" pojawiły się przeróbki "Kajka i Kokosza". Co Pan o tym sądzi?

JC: Bardzo fajne! Mnie się to podoba. Chociaż dzwoniło do mnie ze "Świata Komiksu". Panie, nie protestów, jak można! - ale mnie to absolutnie nie przeszkadza. Mnie się to podoba.

K: Jedno z ciekawszych, bardziej oryginalnych pytań jakie przekazali nam fani dla pana, brzmi tak: Niech co Krwawy Hegemon?!!

JC: A niech go szlag trafi! (zbiorowy śmiech)

© d.n

Z Januszem Chłostą mieli przyjemność rozmawiać

Darek Styrna i Paweł Musiałowski



gustacje w japońskiej animacji, z zacieklewieniem, przeżył zawartość magazynu.



A fascynujący rysunek, blisko najsłynniejszego w świecie przy nire powstały wszystkie legendy już dzieła.



© J. Chłosta

W przeciwieństwie do recenzowanego w zeszłym numerze "The Gigolo" okładka filmu "Adventure Kid" w najmniejszym stopniu nie nawiązuje do jej zawartości... A przynajmniej do jej "dorosłej" części. Patrząc na krwisto czerwonego demona atakującego parę nastolatków nie zdziwiła mnie nawet 18-tka na grzbiecie kasety. Ostatecznie pod tą produkcją podpisała się ekipa znana z "Urotsukidōji". A to zapowiadało niezłą akcję i duże zużycie czerwonego pigmentu na taśmie filmowej...

Początek filmu w pełni spełnia zresztą takie oczekiwania... II wojna światowa. Wojskowy obóz amerykański w dżungli. Do linii czołż zbliżają się ciemne sylwetki. Żołnierze otwierają ogień. Mimo to z drugiej strony brak ofiar. Trudno bowiem jest zabić kogoś, kto już raz umarł... Za plecami zombi w podartych japońskich mundurach błyska czerwono demoniczna twarz.

Tokio rok 1992. Podczas prac ziemnych przy willi głównego bohatera - Norikazu, robotnicy znajdują stalową szafę oznaczoną symbolem N3-C. Nomen omen chłopak gra akurat w grę symulującą front II Wojny Światowej. Nienajlepiej mu to idzie, bo za plecami jego dziewczyna uprawia coś w guście gimnastyki, odsłaniającej coraz to nowe partie białej skóry. Sproszadzon na miejsce znajduje chłopak stwierdza, że szafka jest naszpikowana elektroniką z lat 40-tych. Robotnicy pamiętają, że w okresie wojny było tu tajemnicze laboratorium Masaya Institute. Norikazu podłącza swój terminal ale dyskietka w stacji zaczyna nagie dymić i omal nie uległa zniszczeniu. Chłopak uruchamia dyskietkę na domowym komputerze. Zaczynają płynąć strumienie danych. Za nimi majaczy czerwona twarz demona. Silna emisja energii pozbawia chłopaka przytomności. Po kilku godzinach, Saion gier... Norikazu z przyjaciółmi gra w wirtualny pojedynek z demonami. Po zamknięciu lokalu wsiadają do windy. Domowy komputer Norikazu uruchamia się i wyświetla na monitorze wnętrze windy, którą jedzie chłopak ze swoją dziewczyną i parą przyjaciół. Nagie winda odmawia posłuszeństwa. Zwozi naszych bohaterów do podziemi, gdzie na gruzach starego laboratorium atakuje ich potwór poskładany z elementów starych monitorów i części mechanicznych. Gdy Norikazu i reszta towarzystwa udaje się wydostać na dach budynku, szyb windy eksploduje. Monstrum najwyraźniej nie zamierza zrezygnować ze swoich ofiar. Dopiero woda spuszczone z zbiornika p.poz. zalewając natrętnego demona, przy okazji rozwalając pół budynku... Cóż, elektryczność rządzi się swoimi prawami.

Ale to nie koniec kłopotów. Gdy chłopak z towarzyszami wraca do domu, wchłania ich ekran jego domowego komputera. Zostają wszyscy przeniesieni w czasy II Wojny Światowej. Schwytani przez amerykański desant zostają oczywiście wysłani, gdy usiłują wytłumaczyć, że przybyli z przyszłości. Przesłuchanie przerywa alarm... Do linii czołż zbliżają się ciemne sylwetki. Żołnierze otwierają ogień. Mimo to z drugiej strony brak ofiar. Trudno bowiem jest zabić kogoś kto już raz umarł... Za plecami zombi w podartych japońskich mundurach błyska czerwono demoniczna twarz.

Tyle o filmie. To oczywiście nie koniec pierwsze-

ADVENTURE KID

czyli trzymajcie się z daleka od starych komputerów



go odcinka serii składającej się z trzech epizodów. Aby się dowiedzieć, co stało się z Norikazu, co spowodowało mechaniczny terror i kto jest odpowiedzialny za wirtualne podróże głównego bohatera, będziecie musieli obejrzeć film. Ja osobiscie po wyłączeniu magnetow do miałem bardzo mieszane uczucia. Animacja wprawdzie nie na eszła do tych najgorszych, ale nad trzęsć trudno było przejść do porządku dziennego. Film przypomina nieco sklejankę poskładaną z luźnych pomysłów, które być może jakoś dają sobie radę w dwóch pozostałych częściach serii. Następną rzeczą to sceny, dzięki którym pozycja ta zasłużyła sobie na naklejkę "hentai". Prawdę mówiąc nie mam oporów przed oglądaniem pozycji z półki oznaczonej jako "XXX". Znam parę tytułów, które pod względem uprawy graficznej i animacji śmiało mogłyby konkurować z klasykami anime. Tylko że tam tzw "sex" nie razi. W pewnym sensie stanowi konieczność wynikającą z rozwijającą się fabułą. Trudno mi natomiast dopatrzeć się sensu w erotyce "Adventure Kida". Moje wrażenia co do nich pokrywają się całkowicie z odczuciami Mr Jedi, opisanych przy okazji "The Gigolo". Wygląda to faktycznie tak, jakby twórcy, czy ci którzy ich finansują, nagle stwierdzili, że przydało by się trochę gołizny. Jednym słowem, postanowiono całkowicie sztucznie przyciągnąć do filmu wie biciai mocnych wrażeń spod szlendaru trzech X... Poczynam zrobić dziurkę tu, dziurkę tam - a dodatkowo, żeby całkiem już wkurzyć widza, zastanowiło co trzeba jasnymi plamkami i wypuszczono z dopiskiem - horror hentai. Tyle tylko, że o ile horror można zapisać przez duże "H", to hentai przez "h" wyjątkowo małe.

Czy oglądać? Wiedzowi o niezdeterminowanej orientacji anime odpowiem, że w sumie chyba tak, o ile nie ma akurat pod ręką czegoś na prawdę dobrego, za oknem nie świeci słońce lub pies nie wyciąga go na spacer. Wielbicielom krwistych obrazków typu "Urotsukidōji", "Doomed Megaopolis" czy "Shutendo" mogę film polecić bez większych oporów. W końcu wystarczy jakoś przetrwać te parę minut "psau dohenta" by obejrzeć w sumie przyzwoite widowisko. Ostatecznie robili go ludzie, którzy znają się na rzeczy.

Darek Styrna



Adventure Kid część 1

Produkcja: Tashio Maeda/West Cape Corp
Dystrybucja: Kisek
Dystrybucja w Polsce: Manta
Reżyseria: Yoshitaka Fujimoto
Scenariusz: Atsushi Yamatoya
Chara design: Dan Kongoli
Muzyka: Masamichi Amano
Czas: 25 minut + 30 minut reklamy



SKLEP JAPONSKI
ul. Wokaina 8, 02-787 Warszawa
(22) 648 40 53 (Metro Ursynów)

CYBERGAZETA
<http://www.integraal.com.pl>

WIAWIDZYN

Integral Multimedia S.C.

GAZETA

**Od 20 maja do nabycia w sklepach
lub za zamówieniem pocztowym**



Widok części dzielnicy Shinjuku z obserwatorium Tokio Metropolitan Government

Najstarsze źródła wspominają Edo pod koniec XI wieku jako niewielką osadę rybacką. Przez kilka wieków nie różniła się niczym od innych przybrzeżnych wiosek. Rozrosła się znacznie dzięki Ota Mochisuke, który w 1457 roku założył w Edo swoją obronną siedzibę. Gród ten został przekształcony w zamek za sprawą Ieyasu Tokugawy pod koniec XVI wieku. W roku 1600 udało się mu pokonać konkurentów do władzy (całkowicie w rozstrzygającej bitwie pod Sekigahara, przez co faktycznie objął władzę nad całym krajem). Zepchnięty do roli drugoplanowej cesarz nadal mu w 1603 roku tytuł szoguna, przez co Edo stało się nieoficjalną stolicą Japonii. Do roku 1868 funkcję tę pełniło formanie Kyoto, siedziba cesarza. To jednak zamek Tokugawy funkcjonował od początku XVI wieku jako centrum decyzyjne kształtujące politykę wewnętrzną i zewnętrzną państwa. Lata 1600-1868 nazywane są stąd okresem Edo lub Tokugawa. O dynamice rozwoju Edo może świadczyć fakt, że liczbę populacji tego miasta w wieku XVIII szacuje się na około 1,4 mln mieszkańców, co dawało mu wówczas pozycję największego miasta świata. Kolejna epoka Meiji (1868-1912) była okresem kontynuacji zmian za-

mi, która zniszczyła 2/3 miasta - pochłonęło 140 tysięcy ofiar (głównie w stolicy i Jokohamie). Dzisiaj powszechnie znany jest fakt, że Zato-ka Tokijska to jedno z trzech głównych epicentrow trzęseń w Japonii.

Jeden dzień pobytu w Japonii zapisał się szczególnie w mojej pamięci właśnie z powodu trzęsienia ziemi. Zmierzając tego dnia z Kobe w kierunku stolicy, Długa Jazda sprawiła, że poczułem się zmęczony senny. Zatrzymałem się więc na rozległym parkingu i uciąłem krótką drzemkę. Coś zbudziło mnie niespodziewanie. Momenta-

ła. Początek tej epoki, wyznacza formalną zmianę statusu dotychczasowej siedziby szogunatu Edo. W roku 1868 "przemianowano" je na Tokio, oficjalnie desygnowano na nową stolicę Japonii. Stało się ono jednocześnie siedzibą cesarza, któremu udało się wówczas odzyskać realne wpływy w państwie i przywrócić dawno utracony prestiż wśród elit politycznej, a także w szerokich kręgach społeczeństwa.

W okresie międzywojennym nawiązał Tokio największy kataklizm w historii Japonii. Rok 1923 przyniósł potężne trzęsienie i zniszczenie 140

modernizowane. Położone w centrum największej rzeczy Japonii, Kanto, czy ponad 13 mln mieszkańców. Wraz z aglomeracją Yokohamy tworzy najludniejszy obszar metropolitalny świata - 27,5 mln mieszkańców (1992). Jest głównym ośrodkiem finansowym, handlowym, przemysłowym i kulturalno-naukowym kraju. Stanowi siedzibę rządów w większości wielkich firm przemysłowych, handlowych, transportowych i ubezpieczeniowych, a także wielu banków i centralnej giełdy papierów wartościowych. Miasto to jest także największym w kraju węzłem komunikacji drogowej, kolejowej i lotniczej (porty lotnicze: Haneda i Narita). Na jego terenie znajdują się najbardziej renomowane i jedne z najstarszych japońskich uczelni wyższych: Uniwersytet Tokijski, założony w roku 1877. Politechnika Tokijska, powstała w 1881 oraz jeden z pierwszych uniwersytetów Japonii - Keio, który funkcjonuje od 1858 roku. Warto zauważyć, że najstarsza uczelnia wyższa - Uniwersytet Rynku w Kyoto - została założona w roku 1639 z inicjatywą Jezuitów.



Przedarcie się przez tę chaotyczną dżunglę to prawdziwy wyczyn - szczególnie dla obcokrajowca.

NIEHONŃCZĄCE SIĘ MIASTO

część 1

początkowanych przez wymuszenie otwarcia granic Japonii. Wyraźnie zaznaczyła się wówczas tendencja do uniezależnienia się państwa od wpływów zewnętrznych, a nasennie do uzyskania pozycji mocarstwa w azjatyckiej części świata.



Taki właśnie dysans dzieli 45-te piętro od parteru - widok z obserwatorium TMG.

nie uświadomiłem sobie, że samochód trzęsie się na wszystkie strony, czym dorożka pędząca po brukowanej drodze. Przez chwilę przywołało to uczucie turbulencji w czasie lotu, chociaż zdawało się być jeszcze bardziej niekontrolowane i nieokreślone. Po dwóch czy trzech minutach było już po wszystkim. Senność opuściła mnie nagle i postanowiłem skierować się w inne strony. Tak na wszelki wypadek.

Miałem o wiele więcej szczęścia niż mieszkańcy stolicy w 1923 roku. Odbudowa zrujnowanego miasta zajęła wiele lat.

Dzisiejsze Tokio to awangarda postępu technicznego. Neustannie jest ono rozbudowywane i

Wróćmy jednak do współczesnego oblicza stolicy. Najnowocześniejsze i najwyższe budynki są potężnymi twierdzami, doskonale zabezpieczonymi najnowszymi rozwiązaniami technologicznymi przed intruzem, który zawsze atakuje z zaskoczenia - przed siłami z wnętrza planety. Z pewnością do obiektów takich należy urząd miasta Tokyo Metropolitan Government, znajdujący się w zachodniej części dzielnicy Shinjuku. Przeglądając plan administracyjny tego kolosa odniosłem wrażenie, że kompetencje urzędników wykraczają daleko poza granice miasta czy nawet prefektury. Na urząd ten składają się dwa budynki (a dokładnie gigantyczna wieża), oddalone od siebie o około 50-70 metrów i połączone długim korytarzem na wysokości kilkunastu metrów. Wyższy budynek wznosi się na wysokość 243 metrów, niższy na 163 metry. Ten pierwszy posiada łącznie 48 pięter (w tym 3 poniżej poziomu gruntu). Obydwa budynki mieszczą pod swoim dachem ponad 13 tysięcy pracowników, a całkowita powierzchnia pomieszczeń przekracza 380 tysięcy metrów kwadratowych. Ostatnie, 45-te piętro wyższego budynku dostępne jest dla zwiedzających. Znajduje się ono na wysokości 202 metrów. Przejazd windą na tą kondygnację zajmuje tylko 55 sekund i odbywa się bez najmniejszych wstrząsów i wibracji. Na piętrze tym znajdują się dwa obserwatoria,



Wysokie dzelnie są wielocinym perłami wśród niskich, kilkupiętrowych budowli. Kolorystyka najnowszą część miasta. Na horyzoncie ledwie widoczny biały szczyt Fuji.



Typowa niewysoka dzierżawa przepeliona różnymi tablicami reklamowymi.

których wysokość i szerokość wynosi 18 metrów. Ogromne okna pozwalają na obejrzenie panoramy całego miasta. W pogodniejsze dni można także dostrzec górę Fuji. Oczywiście nie zabrakło w środku wygodnych foteli i kawiarenki, przydatnych na wypadek nadmiaru wrażeń. Kłóka z zamieszczonych w tym artykule zdjęć przedstawia właśnie to wszystko, co podziwiać można z wysokości 202 metrów. Na jednym z nich widoczna jest Shinjuku Park Tower, drugi co do wysokości obiekt tej dzielnicy, wysoki na 235 m i składający się z 53 pięter. Zdjęcia ujawniają wyraźnie jak

ku ostatnich dekad. Zastosowano także rozwiązania, jak prostowanie i poszerzanie ulic, budowa nadziemnych autostrad, bezkolizyjnych skrzyżowań i oczywiście rozbudowa metra. Szczególnie intensywnie realizowano te zamierzenia w związku z przygotowaniami do XVII. Igrzysk Olimpijskich, które odbyły się w Tokio w roku 1964.

Metro to jeden z najsprawnie działających mechanizmów tego kolosa. Składa się ono z osiem linii o łącznej długości 205 kilometrów. Pierwsze kolejkę zjawiają się już po pięciu rano, by ostatecznie zakończyć swoją godzinę szczytu pociąg kursujący co 2-3 minuty. Są przy tym nieskazitelnie czyste. Komiksy mango-



Gorąca strona rzeczywistości (niezły ułamek ze znaną Europejczykom) - malkata to dla niektórych mieszkańców jedyny sposób na przetrwanie.

we to jedyna rzecz, którą pasażerowie pozostawiają w wagonach. Są one często zbierane przez młodych ludzi, którzy następnie sprzedają je ponownie na ulicach za pół ceny. Kolorowy komiks (czyli kilkaset stron) można w takich sklepach "pod chmurką" kupić już za około 200-250 jenów, czyli 5-6 złotych.

Jednym z najlepszych sposobów na zapoznanie się z nadbrzeżną częścią miasta jest rejs niewielkim promem wzdłuż rzeki Sumida. Można wybrać pięć różnych tras, zaczynając od Asakusa i na porcie tokijskim kończąc. Miałem okazję przepłynąć dwie z nich. Cała trasa przebiegała z Asakusą do Parku Odaiba. Prom "przeprawił się" w sumie przez trzynaście mostów w ciągu 40 minut rejsu. Ostatni z nich, najdłuższy



Tak prezentuje się miasto podczas rejsu wzdłuż Sumidy.



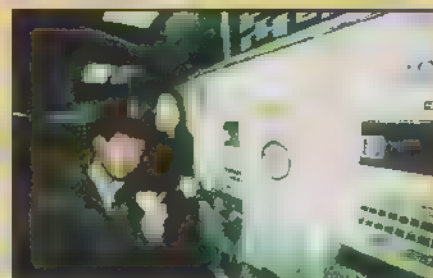
Przystań promowa przy budynku "Shinjuku Park Tower".

bardzo kilkanaście drapaczy chmur dyktansuje się od reszty zabudowań miasta, na które składają się kilku czy kilkunasto piętrowe budynki. Całe miasto stwarza wrażenie chaosu i braku kontroli nad jego rozbudową. Dużą część aglomeracji zajmują wąskie ulice wciśnięte między gęstą, stosunkowo niską, przypadkową zabudowę. Tereny takie kontrastują z dzielnicami nowoczesnymi Shinjuku czy Marunouchi.

Przypadkowość struktury architektonicznej spowodowała poważne trudności komunikacyjne w przeszłości. Mimo że problem ten nie jest wciąż w pełni rozwiązany, poczyniło wiele istotnych zmian w ciągu kil-



Tajemnica wzorowej czystości w metrze i innych środkach transportu tkwi w powszechnej dyscyplinie Japończyków.



Zakup biletu z maszyny nie sprawia większych trudności - wystarczy odpowiednia kombinacja dwóch czy trzech przycisków.

najokazalszy, to Rainbow Bridge. Służy on dwóm środkom transportu. Pierwszy to mknące po autostradzie (niestety płatnej) samochody, a drugi to kolej, której tor jest umieszczony poniżej ulicy. Po przepłynięciu tego mostu, prom dobija do przystani znajdującej się na wprost od budynku będącego siedzibą telewizji Fuji. Jego konstrukcja jest bardzo szczególna i interesująca. Niektóre jej fragmenty sprawiają wrażenie jakby konstruktorzy nie rozryli się z prawami fizyki.

Ostatnim etapem mojej wycieczki po tej części miasta był powrót do hotelu pociągiem metra, którego trasa biegnie między innymi przez Rainbow Bridge. Niewielokrotnie niewielkie wagoniki, szybko i zwinnie wspinały się na dużą wysokość. Patrząc w dół z zaskoczeniem podziwiałem kilkupiętrowe zabudowania i ruchliwe ulice przebiegające się poniżej trasy metra zawieszony na wysokich filarach.

Zwiedzanie Tokio w czasie dnia nie odsłoni jednak wszystkich jego tajemnic. Cały swój urok miasto to ujawnia o zmierzchu. O tym jednak postaram się was przekonać następnym razem.

Tekst & foto: Przemysław Olejnik

- Bibliografia:
 Buckley R. Japan Today, Cambridge 1985
 Hones N. Hoffer S., An English Dictionary of Japanese Culture, Tokyo 1986
 Hunter J.E., The Emergence of Modern Japan. An Introductory History since 1853, New York 1989
 Iwasaka G., Japanese History. 11 Experts Reflect on the Past, Tokyo 1996
 Młodawska J., Japonia. Państwo a sektor prywatny. Łódź 1999
 Talking About Japan Q-A, Tokyo 1996
 Tubielewicz J., Japonia zmienna czy niezmienna. Warszawa 1998



doszło do tej koczynów scenę wycięto! 3 Dobrze, Gato - bierz pogrzebac i gumowego kurczaka, ja biorę Alfreda - różowe pomponiki - idziemy się bić.

Chcę zabrac głos w sprawie tragicznego losu fanów mangi. A więc jednym słowem, To wszystko już mnie wkurza! Mam dosyć ciągłego narzekania i uzalania się nad tym, jak to w Polsce nikt nas nie rozumie. Jacy my jesteśmy nieszczęśliwi! Wyśmiewani przez otoczenie. Do diabła! Nie tylko my jesteśmy w takiej sytuacji. Trzeba wreszcie realnie spojrzeć na świat, a zobaczycie, że właśnie w tym świecie, a konkretnie w naszym społeczeństwie, wszystko co jest inne i nieznanne jest również nieakceptowane, bo ludzie już tacy są. Bóg się albo nie chce czegoś, co burzy ich uporządkowany świat. Tak samo traktują nie tylko mangę, ale też i wygląd człowieka. Ktoś kto różni się wyglądem (np. nosi kolczyki tam gdzie nie bzeba, czy ma dredy) jest albo lumpem, albo idiotą. Tak już jest i tego się nie zmieni, choćbyście zasypali ustami całą redakcję Kawaii. Po prostu ludzi trzeba do tego przyzwyczaić, a jeżeli chodzi o mangę, wszystko jest na najłepszej drodze. (...) I przestańcie wreszcie narzekać! Należy być dumnym z tego, że jest się innym!

Lila, Łódź

Zawsze miałam filiz na punkcie Czarodziejki z księżycą. Myślałam, że nie ma na świecie lepszego anime niż to! Wszystkie inne anime takie jak np. Ina, wyśmiewałam i uważałam za głupstwo! Niedawno po obejrzeniu Ina oraz Armitage II coś mnie tknęło. Nie jestem w stanie tego opisać! To było jak grom z jasnego nieba. Oświeciło mnie, że nie tylko Sailor Moon potrafi wzruszyć. Uważam, że ostatni odcinek Armitage II był fantastyczny! Po obejrzeniu go po raz pierwszy ciągle przewijałam kasetę od początku. (...) Wiem, że już wcześniej pisaście o Naomi itd., ale mi jest jeszcze mało, w związku z tym bardzo proszę byście napisali coś jeszcze o Naomi, Rossie itd. Czy to jest możliwe?

Nicole, Pila

Tak! Właśnie ukazała się polska wersja filmu kinowego: Armitage II. Poly Matrix (Planet Manga) więc z pewnością w kolejnym numerze Kawaii Naomi znowu zagości na naszych łamach

(...) Koresponduję od kilku miesięcy z Japończykami w różnym wieku (w sumie ok. 30 osób.). Napisałam do angielskiego wydania gazety "Asahi Weekly" i okazało się, że ludzie tam bardzo chcą korespondować z egzotyczną dla nich Polską. Opłaca się! Jeśli ktoś chce się dowiedzieć czegoś o Japonii (czytaj: codziennym japońskim życiu), to powinien czerpać ze źródła. Czytam więc opisy świąt i nie tylko, ale od podszewki - jak to wygląda od strony, która jest najczęściej pomijana w przewodnikach, albumach itp. (czyli czyszczenie przed świątami, lekcje egzaminu). Albo uszę Japończyka polskiego, a w mowę przedstawiam mieszając międzynarodową transkrypcję i Katakane. Ubaw po pachy! W zamian dostaję miłe lekcje japońskiego, mam obiecaną kasety z muzyką, wykłady o japońskich imionach, a nawet paleciki (the real japanese ohashi). Na początku ludzie stawali się w czoła (mieszkam w akademiku, ale zawsze wiszą u mnie mangowe plakaty, a teraz także zdjęcia moich nowych przy-

moje koleżanki z pokoju już znają z własnej, woli podstawowe japońskie zwroty, jedna dziewczuska wzięła ode mnie adres młodej Japończyki i też pisze). Dla zainteresowanych podaję adres do mojej gazyny "Asahi Weekly" 3-2, Tsukiji 5-chome, Chuoku 104, Tokyo, Japan. Dostajam go z Amibą sady Japońskiej w Warszawie, więc to raczej pewne źródło. Listy do gazety powinny być rękopiśmienne (lub japońskie). Trzeba podać swoje dane osobiste (imię, nazwisko, wiek (ale lepiej datę urodzenia), przed zainteresowaniem, jeśli chcecie korespondować z ludźmi w określonym przedziale wiekowym, trzeba o tym też wspomnieć. To opcja dla cierpliwych, bo na wydruku korekta ogłoszenia czeka się, o czeskie (ja czekałam coś ok półtora roku, że to potem miałam grzybobranie i wybierałam co ciekawsze listy). Konieczne jest dobra znajomość angielskiego, bo może doproszą się problemy z mówieniem w tym języku, ale w piśmie są zazwyczaj naprawdę dobrej (wszystkie listy, jakie dostawałam, były naprawdę wysokim poziomem). Więcej informacji na ten temat pod adresem.

Jożita, Szczecin

Tak, tak moi drodzy - naprawdę warto nawiązywać znajomości na świecie - wierzcie nam to naprawdę wspaniała przygoda. Przypomni nam przy okazji, że w Kawaii już podawałyśmy adresy klubów korespondencyjnych - patrz: Kawaii 2/99 (luty/marzec '99) strona 5.

(...) Często spotykam się ze współczującym lub lekceważącym uśmiechem, gdy mówię, że interesuję się Japonią (historią, kulturą, religią) językiem japońskim, mangą, anime. Każdy mówi wtedy: No co ty chcesz się (np.) nauczyć tego znaczkowego języka? Przecież tam nie ma żadnej ludzkiej litery, podobają ci się to cing ciang ciang? Ja wtedy mówię, że to jest po chińsku, po japońsku to np. konnichiwa, co znaczy "dzień dobry". Wtedy słyszę to, co najbardziej mnie denerwuje. Ale to to samo! - Nie! Nie! To nie to samo! Dlaczego ludzie zawsze wypowiadają się na temat tego, o czym nie mają pojęcia? Tak samo ma się sprawa z mangą i anime (...)

Sappin, Wrocław

Hmm... bardzo cenne pytanie

Chciałabym podzielić się z Wami niemilym przeżyciem. Mam 14 lat i chodzę do ósmej klasy. Razem z koleżanką z sąsiedztwa (Olga, roboty u niej, na komputerze gazekę pt. "Manga 2000" Ja nie mam takiego dostępu do komputera jak ona, więc często zostawiam jej materiały, a ona je przepisuje. Tuż przed przerwą świąteczną pożyczylam Oli szósty numer Kawaii. Dwa dni później przyszła do mnie z przestraszoną miną i wydukała z siebie. Mój tata

wczoraj przeglądał tę gazetę i uznał, że to gazeta nie dla mnie, że są w niej takie brutalne rzeczy. Powiedział, że mam albo samą przysłać po tę gazetę, albo samą ją przynieść. (...) Tak też się stało, przyszedł do mojej mamy z pretensjami. (...) Mama oczywiście nie zabroniła kupować mi Kawaii, bo wie, że bardzo lubię mangę, a zwłaszcza Sailor Moon, a poza tym przeglądała tę gazetę i nic złego w niej nie zauważyła. (...) Jestem ciekawa, co Wy myślicie na ten temat. (...)

Kasia Niedziółka, Siedlce

Na ten temat pewnych rzeczy nie da się zmienić z dnia na dzień. Nie da i komuś. Tu potrzebna jest dłuższa edukacja. Jesteśmy na to przygotowani. Najważniejsze to się nie poddawać. Fight Otakings!

(...) Kochani, z czym do ludzi? Manga jedno, czyli G. no prawda! Otaku w Polsce zrobił sobie jakiś podział na Sailor Moon i anime. Zastanówcie się, co robić! Niedługo dojdzie do tego, że zrobicie szeliki! Akira, Sailor Moon, Tenchi Muyo itd. Tylko czekaj, aż pościani uderzą pałką jakiegoś Moonieśa i będzie rozgłos na całą Polskę. Moze nie wierzycie, ale niektórzy mówią na mangę sekta. (...) Chcecie więcej henta? mangi, a ilu z was ma 18 lat? Czy wy jesteście tak lepi, czy tylko udajecie. Takie mangi i anime są cenzurowane nawet w samej Japonii. Do tak poważnej lektury trzeba niestety dorosnąć moi drodzy. Ale o czym ja mówię. Wy nie szanujecie nawet podziałów wiekowych i płciowych w mancie. Wskujecie wszystko jak leci, żeby tylko przypiąć sobie ten wasz tytuł otaku. Wtedy jesteście zadowoleni, bo możecie opowiedzieć koleżce lub koleżance senię Tenchi Muyo on Earth. Później zachciewa się wam popularyzacja w całym kraju i wysyłacie wasze badziewne listy "o pierwszym kinitaku" i w większości przypadków beznadziejne rysunki. (...) Bardzo bym chciał, aby ten list został wydrukowany, gdyż zależy mi na kontakcie z Anonimami Belkatem oraz oczywiście na zdrowiu psychicznym waszych kochanych polskich otaku, monies itp. Adres: Kazumi Shino ul. Bosmanska 17B/19, 75-257 Koszalin.

Dziękujemy za list. Nasze łamy są otwarte dla wszystkich fanów, a zatem i tego typu opinie będą się pojawiały w KSK. List wydrukowany są chętni do udzielenia odpowiedzi?

Życie fanclub. Ludzie! To tylko na początku wydaje się takie łatwe! Wiadomo, przebrali list do Kawaii, czekasz na odpowiedzi od fanów i... szok! Dwa dni, może trzydzieści listów! Jak na to odpisywać? A przecież taka korespondencja nie raz trwa całymi latami! Zresztą fanclub nie ogranicza się tylko do tego! To kserowanie, foruwa wydania na koperty i znaczki, drukowanie, nawet pracy, obowiązek, ankiety, konkursy itd. itp. Zniechęceni? No coż! To jest "ciemna strona" życia pona na "jasną". Chodź to wszystko wydaje się być bardzo kłopotliwe, to za to przypieprza dwa razy więcej satysfakcji i radości (jeśli ktoś prowadzi fanclub, wie o czym mówię). Tęgo typu wysiłek jest wyjątkowo przyjemny, a pieniędzy nie za: aż tak bardzo. Tak więc pozostaje tylko jedno pytanie. Czy warto angażować się w coś takiego? Myślę, że każdy z Was sam znajdzie, uz na nie odpowiedź. Dodać tylko, że moja brzmi: takaaaaak!!!

Misato Katsuragi (068) 374-46-73 (Jagoda)

(...) Realizujecie upiorny scenariusz, który sprawdził się już przy Komiks-Fantastyka. Etepy: A - podwyżka ceny, B - rzadsze wydawanie, a czekają nas jeszcze C - nieregularnik i tfu, tfu, D - likwidacja. Moze warto byłoby przelamać tę zasadę i może rozwiązanie polegające na zmniejszeniu objętości, obniżce ceny byłoby lepsze - nie wiem, ale obawiam się, że wydając co dwa miesiące odzwyczajacie klientów i kuskarzy od swojej obecności na rynku. (...) Jak naprawdę mógłby wypłacić nawet więcej niż zadeklarowałam (w miniakcie - dop. red.), ale nie sądzę, by wielu fanów Kawaii miało taką możliwość. O sobie jestem prawdopodobnie najstarszym fanem, który do Was napisał! Jestem "Smokiem" z 1952 roku, z wykształceniem wyższym plastycznym (PWSSP Gdańsk) i obecnie znajduję się na rencie zdrowotnej (dobrze poniżej średniej krajowej). Mieszkam w małym, wiosce i wyjazd do Gdańska to dla mnie całą wyprawę, więc Kawa: jest dla mnie jedynym źródłem i kontaktem z anime i mangą. A w Starogardzie do którego mam najbliżej, mogę dostać tylko Sailor Moon i Appleseed (inne rzeczy nie docierają). W sposób naturalny (wykształcenie) interesuję się głównie elementami plastycznymi. (...) Próbuję oczywiście rysować "w stylu", jednak nie raz nie jestem absolutnie zadowolony z efektów



i nie zamierzam nic wysłać. Zresztą pracę bardzo wolną i pracochłonną techniką kredkową (...) Pozdrawiam redakcję i życzę wygrzebania się z "doika" również dla "mojego dobra".

Iadeusz Zielński, Zdunów



Dziękujemy za list i obiecujemy, że uczynimy wszystko, aby "wygrzebać się z doika" - nam również na tym zależy. Pozdrawiamy!

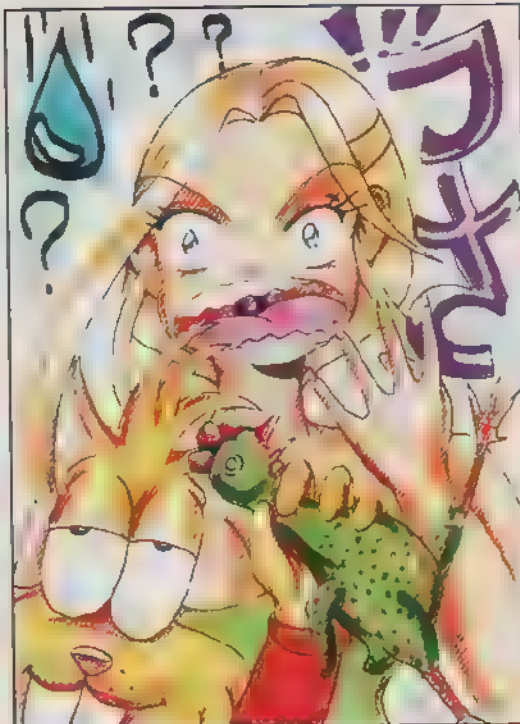


(...) Jeśli mam być szczerą, to nie zamierzam płakać z powodu Waszego przemianowania. O nie! Wcale nie dlatego, że Was nie lubię. Po prostu rozsądnym mi się wydaje to co robicie. Po co ciągnąć nie mogący się wypłacić miesięcznik? Żeby zejść z rynku w wyniku płaży? Woleć mieć Was rzadziej, ale dochodzący do nieskończoności. Kolejna sprawa to fakt iż to co się stało powinno uświadomić wszystkim manga i animemaniaków, jaką małą grupą jesteśmy. Pismka o muzyce, samochodach, komputerach i seksie trwają a o mandze i anime powoli pada. (...) Wniosek z tego faktu, taki, że nie jesteśmy w stanie utrzymać nawet jednego takiego magazynu kupując go regularnie, a marzy nam się polski "Shonen Jump" ?? (...) Ile jestem w stanie dopłacić? A czy to warte? Jak co dwa miesiące, to chcę mieć więcej o co najmniej 32 strony, albo mnie skrócić. Ja już po tygodniu znam na pamięć każdą stronę, a co dopiero po dwóch miesiącach. Zapłacić ile będzie trzeba i koniec (miałam mnie z domu wyrzucić ale to już mój problem, nie Wasz). (...) Ostatnio sporą popularność wśród mangi i animemaniaków zyskał sobie Pen Pinter. Hmm... No cóż, mnie żadna katastrofa w związku z tym nie spotkała. aż do stycznia. Dziwne, nie? Zaczęło się od mojej sąsiadki - zapalanej kinomanki, stała się czytelniczką "Filmu". Przysłała sobie trochę popołudnia twierdząc, że ma do mnie sprawę. Zaprosiła ją do mojego pokoju - chciała położyć encyklopedię medycyny. Coż, po ścianach mojego królestwa widać czym się interesuję. Sąsiadka patrzyła jakos dziwnie, po czym zapytała - Sama rysujesz? Tak - odpowiadałam - Podobna się pani? Tak, bardzo ładnie. interesujesz się tym? Od niedawna - odpowiadałam. Sąsiadka opuściła mój pokój. Pewnie tu by się wszystko skończyło, ale. Parę dni potem nawiedziła moją mamę, coś tam szepiała z przejęciem, wcisnęła mamie jakąś gazetę. W kuchni nie słysząc o czym w pokoju mowa. Szkoła, bo zdążyłabym przygotować się do ataku, który nastąpił dwa dni potem. Atmosfera była gęsta jak olej. Mama zadawała pytania, a ja siedziałam totalnie skłopotowana. Dopiero potem do mnie dotarło - dziewczyno, broń się, bo wszystko w co wierzysz legnie w gruzach! - coś jakby waliło w moją podświadomość. No i przystąpiłam do kontrataku. Spokojnie, bez nerwów, maksymalnie rzeczowo - Jak nie wierzyście, obejrzyjcie GiTsa zakończyłam tymi słowami długi monolog. Kasetka została na stole, ja poszłam do siebie. Filmu nie obejrzałam. Ich strata. Ale mam przynajmniej spokój - już się nie czeplą. Tata nawet zapytał ostatnio, czy mam kasę na Kawaii. Kochany starsze! O tym, że cała rebelia, to sprawka "Formica Piątka" (to określenie mojej siostry) dowiedziałam się potem od mamy. A, chciałabym sąsiadkę podziękować za troskę - nie trzeba było, sama mam wystarczająco dużo kłopotów. (...) Spędzając czas o ciocię, oglądałam japoński kanał telewizyjny NHK. A raczej tę odcodowaną część. To trochę bez sensu, bo odcodowane są tylko wiadomości, ale staram się wsluchiwać w melodię języka japońskiego, obserwować zachowania. Zauważyłam też pewną prawidłowość. Wiadomości (tak mi się wydaje) podaje jedna osoba, ale w studiu siedzi zawsze druga. Kolejność jest następująca: krótki wstęp, obszerny reportaż ze zdarzenia, a następnie komentarz ze strony tej drugiej osoby. Gość jednak nie mówi nic tak długo, dopóki prowadzący nie skieruje doń swoich pytań. Cały program trwa około godziny. Porą dnia? 12-13 i 16-17. Zaraz po wiadomościach w południe nadają anime ale. Kodują się zaraz po czółówce chip i

Haruoka, Krzeszów



To się nazywa znaczenie nad fanem anime co? (...) I jeszcze mała uwaga dotycząca "małej" liczby fanów mangi w Polsce - nie ilość się liczy, lecz jedno i siła przebicia. Pomysłcie o tym!



Janet, spojrz! Mój gumowy kurczak dostał choroby morskiej! Tylko twoj cudowny pocałunek może go uratować! - Zwróciłaś? Zacięłaś to paskudztwo! - rym.Konw.



Mój tata toleruje moje hobby, nawet chętnie słucha, gdy mu opowiadam o jakiejś mandze, anime czy Japonii. Kochany. Kupił mi nawet dwa tomy SMoonów (może niektórzy się skrzywią, ale to się nazywa gest). A nawet, gdy na cały dzień zniknąłem u kumpeli, którą poznałam dzięki "Wam, u której obejrzałam GiTsa (Sol - dzięki!)", to i tak się nie złościł! Natomiast jego brat (40) nabija się ze mnie i "moich" dużych oczu, a sam czyta X-mena. Nie to, że mam coś przeciw nim, ale sam fakt, że on ma dość podobne hobby, które wśród starszych jest chyba niezbyt popularne, powinno dać mu do myślenia. (...)

Thirthea-chan



Oj powinno, chociaż chyba tak naprawdę robi to z przekory, a nie z przekonania, nie uważasz? - kto się ubi



Piszę ten list, ponieważ jestem złośliwy i chcę za wasze tracić czas na jego czytanie oraz miejsce (bardzo cenne) na jego drukowanie

NadMANGAman Potasu, Sędziejowice



Odpowiadamy na ten list, bo jesteśmy, esz-cze złośliwi i postanowiliśmy na złość wszystkim poświęcić cenne miejsce i stracić czas na jego zapełnienie



(...) Zapytajnik 1 - jak to jest z adresami do poszczególnych rubryk w Kawaii? (już wysłaliśmy, o co tu biega), np. czy do Pomocnej

Dłoni jest taki sam adres jak do KSK? A jeśli nie, to jaki? (bo ja jestem jakaś taka nieświadoma, nawiasem mówiąc). A jak adresik należy wykorzystać w przypadku chęci głosowania na Top Ten Manga/Anime? Zapytajnik 2 - Czy człowiek mieszkający w Białymstoku (czyli ja) może zapisać się do klubu X w innym mieście (np. Kraków), być tzw. korespondencyjnym członkiem? (...)

Zapytajnik-chan z Białegostoku



Odpowiednik 1 - adres jest zawsze tak sam, należy tylko dopisać nazwę rubryki, do której się kieruje przesyłkę. Odpowiednik 2 - oczywiście, że tak! No chyba, że przepisy danego klubu na to nie zezwalają, ale z takim przypadkiem jeszcze się nie spotkałamy



(...) Trzy miesiące temu postanowiłam napisać do kilku fanów mangi i anime, których wybrałam z wyżej wymienionej rubryki. I tak też się stało. Listy napisałam i na drugi dzień wysłałam. Napisałam do nich nie dlatego, że nie mam przyjaciół, lecz chciałam poznać innych fanów mangi i anime, otaku. Po pewnym czasie dostałam odpowiedź oczywiście w postaci listu, z czego się bardzo ucieszyłam. Jednak z równowagi wyprowadziły mnie słowa cyt. "Proszę o znaczek zwrotny". Muszę przyznać, że był to dla mnie ośmieszający pas, ponieważ jak żyję - a żyję już 16 lat, nikt mi czegoś takiego nie napisał. Uważam, że jeśli ktoś ogłasza się w rubryce Poznajmy się, to chyba chce zawrzeć nowe znajomości, czyż nie? Ale proszę o znaczek zwrotny, to chyba szczyt chamstwa! Do licha! Mam pytanie do tych wszystkich osób, które w ten sposób piszą, czy wy naprawdę chcecie korespondować? Dochodzę do wniosku, że nie! Czy 66 groszy dla was to dużo? Naprawdę jestem człowiekiem tolerancyjnym, ale to już przesada. (...)

Borowił-san, Kruków



Oj chyba, jednak nie masz do końca racji. Wzrósł 66 groszy to nie dużo, ale co zrobić, gdy w grę wchodzi kilkadziesiąt listów, czyli ta suma pomnożona wielokrotnie? Jest to już spory wydatek, a jeśli jeszcze do tego wzięć pod uwagę fakt, że większość fanów, jest uzależniona od kieszonkowego, to odpisywanie na większą ilość listów zaczyna być bardzo kłopotliwe



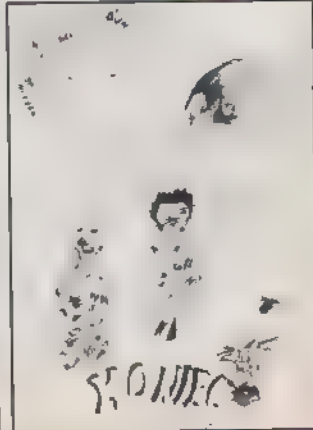
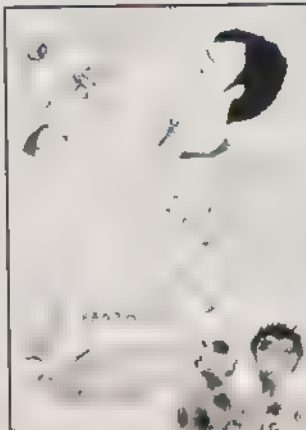
(...) Rubryka KSK (wówczas Lisy Kawaii), to miejsce do którego zaglądam na początku, tak "na rozgrzewkę". I muszę przyznać Szymoniowi ze Szczecina (KSK 2/99), że ma absolutną rację - myśl o Kawaii dodaje mi skrzydeł! Przyznam szczerze, że już wcześniej (przed Twoim listem) tak się zachowywałam (myślałam sobie o Kawaii, kiedy było mi źle), ale chyba nigdy świadomie, to było raczej tak "Nie ważne, że się nie wyspałam, a na dodatek mój kolega Bogus działa mi na nerwy, zawsze zostaje jeszcze Kawaii - moje kochane Kawaii i kiedy już nic nie będzie tam się przytulę" (...)

Kinga Jabłońska, Moszczańka



(...) Dlaczego Canal Plus daje filmy anime zakodowane? Wieru z nas chętnie obejrzałoby anime (chętne, to mało powiedziane) ale nie mamy dekodera, a rodzice nie chcą się zgodzić na ten dekod. Doszło do tego, że oglądam za kodowaną linę i Amiga! Zrobić coś z tymi (...)

Michiru, Włocławek



A tutaj zwykły dzień w redakcji Kawaii. Autorka tej zabawnej (i niezły narysowanej) historii jest Jolice-san. Pozdrawiamy!



To się nazywa desperacja ataku, co?



(...) Czy zaczniecie organizować więcej konkursów? Czy w którymś z najbliższych numerów umieścicie legitymację prawdziwego ataku? (...)

Michał Łoniewski, Inowrocław



Tak będzie więcej konkursów a być może nawet kiedyś wrzucimy taką legitymację... kto wie...!



Pewnego dnia przychodzę sobie do szkoły, a tu moja mama mówi mi, że ma złe wiadomości na temat Czarodziejki. Mówi mi, że od koleżanek z pracy, które widziały w TV Sailor Moon, dowiedziała się, że Czarodziejka jest szkodliwa. To znaczy, że dziecko (a szczególnie od 10-11 lat) ma po niej nerwicę, bólesci brzucha i nieuleczalną chorobę. I jeszcze, że szkodzi na oczy. Najbardziej podobno jej transformacje. Czy to prawda, że powoduje ona takie dolegliwości? Czy inne anime też? Naprawdę prawdę, proszę, jak najszybciej. (...)

Fanka mangi i anime, Sanok



OK, piszemy prawdę. A więc Czarodziejka jako, że jest czarodziejką powoduje nerwicę, bólesci, nieuleczalną chorobę (jeszcze nie wymyślono dla niej nazwy, ale udzie od środków masowego przekazu ciężko nad tym pracują) a ponad to wywołuje odciepnięcie, drgawki, pęknięcia, schizofrenię, wysilenie p.ackowate, owios en e stop, paraliż, gruźlicę i niechcianą ciążę - Właśnie tak brzmi pełna informacja na ten temat. Niech mama powie ko.żankom, że, jak przekazują wiadomości na jakiś nieznaną sobie temat, to niech to robią dokładnie, bo pomijając ważną szczegółów można napisać strasznych bzdur!



Pewnego wieczoru gdy oglądałam po raz pierwszy moją kochanilkę Fushigi Yuugi (tym razem wsluchiwałam się w głosy moich ulubionych senshi), a na końcu jak zwykle czytałam obiadę, chociaż znam te głosy na pamięć nadal zadziwia mnie, jak oni potrafią tak dobrze panować nad swoimi głosami. Wystarczy posłuchać ich w różnych sytuacjach, np. Tomokasu Sehi jako Chichiri, czasem tak "piszczy" a kiedy indziej, ma piękny, głęboki głos. Albo Akira Kamiya jako Ryo i Ashram. Co prawda słabo znam jego głos i gdybym nie wiedziała, że to ten sam seiyuu, raczej bym nie powiedziała, że to ta sama osoba. (...)

Mtaka-sama, Białystok



Na koniec uwaga do wszystkich, którzy mają problem z rodzicami (za stary jesteś na bajki bo tam tylko krew i seks dla dzieci ty się uoz a nie bajki oglądał) albo RPG (tata, a Marcin powiedział, że jego tata powiedział, że mu sąsiadka z dołu powiedziała, że to praktyki satanistyczne, Zrobiłem tak. Zaprosiłem mamę na sesję RPG jako słuchacza, potem dałem do obejrzenia Macross Plus 1&2 Efekt szokujący. Mama chce epizody 3 i 4, nawet rozważa zagranie na jednej sesji. RPG Spróbujcie to naprawdę działa

Piotr Porwoł, Rybnik



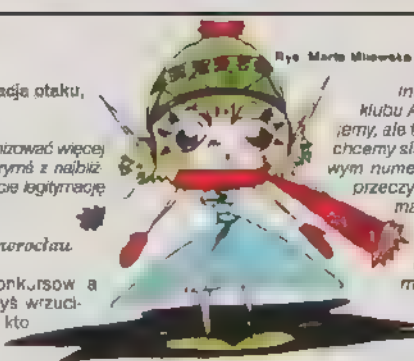
No tak, pięknie - zapewne użyłeś mocy diabelskich, żeby ona - c swojego nieświadomego rodzica! - a tak na poważnie - dobra robota. I pozdrowienia dla Maryn od całej redakcji. Witamy w klubie. I tutaj diabelskich śmiech odbijający się echem od ścian starego zamczyska)

A teraz odpowiedź, która nadeszła po opublikowaniu listu w poprzednim numerze KAWAII (KSK - str. 59 - list Kazuma Shino). Jedną stronę się już wypowiedział, postanowiliśmy zatem dać szansę również drugiej - ale uwaga - nie zamierzamy kontynuować tego typu sprzeczek na łamach KAWAII, a zatem kolejne listy narzekające na fancluby X z miasta Y nie będą drukowane



Droga Redakcjo! Kochani Czytelnicy! W liście tym nie mamy zamiaru prosić o fałszywych

Ryo Maria Młowska



informacji na temat naszego klubu Anime & Manga no Ka. (zaufajmy, ale to nie miejsce na to, gdyż nie chcemy się z ręką kłócić) W kwietniowym numerze KAWAII mieliście okazję przeczytać list pana Kazuma na temat rzekomej złej działalności pana "Ciach" z Kłina i braku odpowiedniej organizacji. Otóż z ręką na sercu mówimy Wam, że nasz klub istnieje i ma się dobrze. Naszym głównym celem jest wspieranie naszego raczkującego mangowego

rynku w Polsce, co wiąże się z posiadaniem tylko oryginalnych mang i anime oraz popularyzowaniem fenomenu mia wśród naszego społeczeństwa. Osoby chętne do odwiedzenia się całej, prawdziwej na temat zarzutów skierowanych przeciwko nam oraz wszystkich zainteresowanych, kierujemy na adres: Klub "Na Skarpie" ul. Na Skarpie 17 76 343 Koszalin, tel. (0-94) 343-18-94, fax (0-94) 343-10-00, lub internet: <http://www.kki.net.pl/~noka> e-mail: noka@kki.net.pl

Klub A&M no Ka.



Poniżej znajdziecie odpowiedź Czytelniczki, której list (KAWAII 12 lipiec, sierpień'98) zrobił mi Was (i na nas) duże wrażenie. Okazuje się, że jednak fani mangi potrafili się zjednoczyć i wzajemnie wspomóc - pam.łacie rozpaczy i list pewnej fanki, w którym opisała ona zniszczenie przez rodziców swoich wszystkich mangowych zbiorów. ?



Kochana redakcjo KAWAII i wszyscy Otku w Polsce! - Chciałabym z całego serca podziękować Wam za to, że "przełamaliście lody" i postanowiliście wydrukować mój list. Dzięki temu otrzymałam pomoc od siostr i braci Otku, którzy dzielili się moim smutkiem i starali się pomóc mi w odbudowie moich zbiorów. Właśnie ten list jest dowodem mojej ogromnej wdzięczności jaką choć Wam przekazuję... kochani! Przez całe wakacje i wreszcie otrzymałam ok. 575 listów, które uważnie czytałam i wraz z którymś przybywało mi sił do mobilizacji samej siebie. Nie wierzyłam w to, iż los jednej skrzywdzonej dziewczyny potrafi poruszyć nawet starsze pokolenie Otku. A jednak stało się. Wasze listy to coś więcej niż kartka w kratkę i zbiór liter. To ełksir na moją zranioną duszę. Dzięki tym wszystkim słowom wsparcia i otuchy... uratowaliście mi życie. Czuję jak oszukuję sama siebie... w towarzystwie trzymałam uśmiech na twarzy, a tak naprawdę było ze mną coraz gorzej. WY próbowaście mnie rozbaćwić, rysując zabawne komiksiki, układając kawałki... dodawaliście mi siły "krzyżując", abyć się nie poddawała, że nie wolno mi opuszczać "placu boju", że muszę być silna. Wiele z Waszych listów dawało mi wiele do myślenia, zagłębiałam się w nich i dokładnie rozważałam. Przysyłałście mi różne rzeczy, które odbudowały moje zbioru. Choć obecna kolekcja różni się od poprzedniej, to wierzę, że... ta kolekcja dała mi szczęście, bo zbudowaliście ją Wy - emanując od niej ciepła, miłość i współczucie, które jest duszą tych komiksów, karteczek i gadżetów. Obecnie odpisałam na 375 listów, ale brak pieniędzy, a obecnie czasu, uniemożliwiły mi dalszą korespondencję. Czego ja nie próbowałam, żeby tylko wszystkim odpisać - wielu z Was dostało list od Magdy - to moja najlepsza przyjaciółka, również Otku. Ona i ja pisaliśmy dziennie po osiem listów, czyli szesnaście na dzień. Zrezygnowaliśmy z kodów i innych przyjemności i całe konto przeznaczyliśmy na znaczki. Jednak miałyśmy też i inne wydatki na głowie i coraz rzadziej mogłyśmy do Was pisać kochani. Z dnia na dzień zaczynałam się bać, że Otku do których nie odpisałam, obrażą się na mnie, zapomną o mnie. Ale cóż mogłam zrobić, mając 15 lat i 10 złotych miesięcznego? Bądźcie spokojni - zażen z Waszych listów nie był zignorowany, lub nie przeczytany... Choć podziękować Wam, KAWAII i Magdzie, a także cioci Ali za to, że nie tylko odstąpiła mi skrzynkę na listy, ale nawet wtedy, gdy jej już wydał

mnie moim rodzicom nie zaprzestala odbierać i chować mojej korespondencji w bezpieczne miejsce. Gdy mama dowiedziała się o mojej działalności zakazała mi gdziekolwiek wychodzić, dopóki nie oddam listów. NIGDY! Wasze listy to mój największy skarbie! - i choć miałabym przeszedzieć wieki w chłapach, to i tak bym ich nie oddała. Zasmuciła mnie wiadomość o tym, że Ala ma wyjść chad do Stanów Zjednoczonych pomiędzy styczniem i marcem. Boję się o Wasze listy. (...) Nie wiem ile Ala zo-



Ryo Maria Lederwiszewska

stanie w Stanach, ale do tego czasu prosiłabym o nie przysyłanie listów pod jej adres. (...) Może małe info o sobie: Emilia Wróblewska, u. 15.10.83, włosy blond do pasa, oczy - morskie, wzrost - 163 cm, waga - 49.5 kg. Obecnie uczę się w pierwszej klasie Liceum Sztuk Plastycznych w Łomży. Nie martwie się, nie zrezygnowałam z mojego ukochanego hobby, wręcz przeciwnie jeszcze bardziej się w nim zakorzeniłam. Nie potrafię nie nawiedzić rodziców za to, co mi zrobili. Kocham ich potęgiam tylko ich dziecinne postępowanie - szybko, zniechęca i bolesnie. Nie wiem czemu mi to zrobili, mam tylko nadzieję, że kiedyś zdołają się na odważyć, aby powiedzieć mi prawdę. Na tym chyba zakończę swój list. (...) Mam przecież Was, moją nową rodzinę... wiem, że nie jestem sama. Dziękuję

Emi-chan



Uuuuufff... no i jak? Prawda że mało jest pomagać innym? - tym optymistycznym akcentem kończymy to wydanie KSK, a Emi-chan serdecznie pozdrawiamy Sayonara!



Ryo Joanna Baranowska, Lublin

Regularnin Galerii Czytelników KSK

1. Prac nie należy włączać
2. Prace należy wysłać w wkładkach
3. Minimalny format pracy to A4
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (druk, kopia itp.). Prace nie należy wyklejać
5. KAŻDA praca musi być poprzedzona z drugiej strony kartki, gdzie nie ma rysunku, DŁUGOWYMI, WYRAŹNIE LITERALNĄ GŁOSNĄ literami, numerami (początek alnie pseudonimem), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie to, co chcesz, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Depozytowane są wszelkie techniki wykonywania prac (druk, kopia, rysunek, naklejki, itp., itp.)
7. Na kopertach należy dopisać: Galerii KSK, to jest syłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK
8. Zamiast oryginalnej, można przysłać kserokopię
9. Redakcja nie odpowiada za kradzież prac Czytelników
10. Prace, które nie są umieszczone w Galerii KSK, nie są drukowane

WYDAWNCTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
ul. Teczowa 25
53-602 Wrocław

RYSUJEMY?



OHAYO!...

NAZYWAM SIĘ... HMMM...

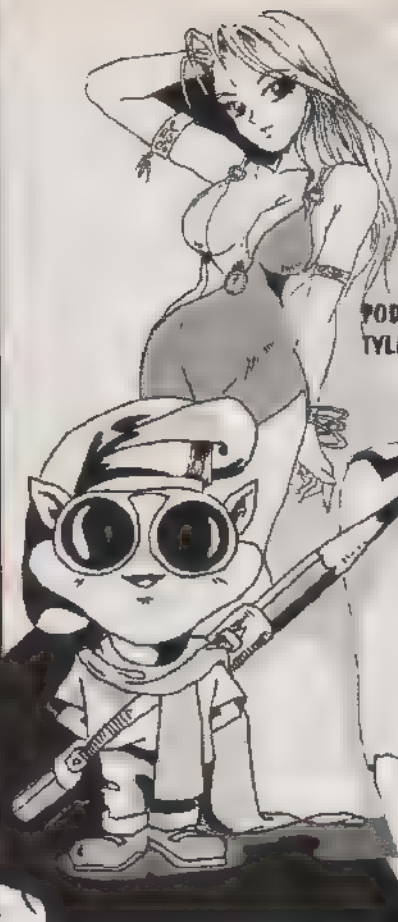
WŁAŚCIWIE TO W OGÓLE SIĘ NIE NAZYWAM ...

...BO NIKT NIE MIAŁ CZASU NA WYMYŚLENIE
MI IMIENIA...

JAK JUŻ MÓWIŁEM NIE WIEM KIM JESTEM, SKĄD
SIĘ WZIAŁEM...

I CO ROBI ZA MOIMI PŁECAMI TA BLONDYNA...

PODEJRZEWAM, ŻE NA TE PYTANIA POTRAFI ODPOWIEDZIEĆ
TYLKO NACZELNY ALBO JEGO SZALONY CHOMIK...



JEDYNE CO WIEM TO TYŁE, ŻE PRZEZ JAKIŚ CZAS
BĘDĘ MIAŁ PRZYJEMNOŚĆ PRZEKAZYWAĆ WAM
INFORMACJE JAK RYSOWAĆ POSTACIE Z MANGI...

ZACZNIEMY OD RYSOWANIA SYLWETKI I TWARZY

Z DOKŁADNYM OMÓWIENIEM OCZU, NOSA, UST I FRYZUR...

POTEM PRZYJDZIE CZAS NA CIAŁO W RUCHU, KOMPOZYCJE RYSUNKU
NA KARTCE... ITD...ITP...



SKOŃCZYMY NA
PERSPEKTYWIE I
AKSONOMETRII

w przyszłym numerze:

**PROPORCJE LUDZKIEJ POSTACI
I PORÓWNIANIE CZYM RÓŻNIĄ SIĘ
DEMONOGIE POSTACIE Z MANGI
OD KANONÓW KLASYCZNYCH PIĘKNOŚCI**

いろはに

いろはに

Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

- Należy RARDZO CZYTELNICIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
- Za opóźnienia wynikłe z błędnej, lub nieczytelnej wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Do rubryki „od miesiąca”, należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
- Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne”. Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 5/98-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
- W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
- Nie przyjmujemy zamówień listowych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH z OZAGOSIPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
- Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD...”. Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
- W razie jakiegokolwiek niezgodności prosimy skła-

dać reklamację pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja” lub e-mailem dan@silver-shark.com.pl. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej, Daniel Sniegowski tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: dan@silver-shark.com.pl

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1/2, 2/3 itd., a nie np.: 2/4...

W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCA na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone. Jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawę...

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakiegokolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.



Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD... 24,40zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1/2 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2/3 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3/4 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4/5 30,50zł
☐ Zamawiam płytę KISS 35,00zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00zł
☐ Numery archiwalne.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD... 24,40zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1/2 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2/3 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3/4 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4/5 30,50zł
☐ Zamawiam płytę KISS 35,00zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00zł
☐ Numery archiwalne.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD... 24,40zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1/2 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2/3 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3/4 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4/5 30,50zł
☐ Zamawiam płytę KISS 35,00zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00zł
☐ Numery archiwalne.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę

Kawaii

od miesiąca / 99 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,50zł
☐ sześć numerów 25,80zł

- ☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD... 24,40zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1/2 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2/3 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3/4 30,50zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4/5 30,50zł
☐ Zamawiam płytę KISS 35,00zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00zł
☐ Numery archiwalne.....

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
☐ Nasz NIP:
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (z tyłu)

data wydruku

Pokwitowanie dla Danika

Zł.....
 słownie
 złotych

współliczący

Dekadny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp z o.o.
 BZ II O/WROCŁAW
 NR 11201655-124908-130-3000

stempel

podbrano opłatę

zł.....

groszy
 jak wyżej

zobowiązanie przynajmniej częściowo

Kawaii

Złoty
słownie
złotych

wpłatujący

Dokładny adres

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124909-130-3000

sistemnel

pobrano opłatę

Złoty

proszy
jak wyżej

Faktury

Pozwolenie na budowę

Formularz zgłoszenia

Wniosek o pozwolenie na budowę

Projekt budowlany

Plan zagospodarowania terenu

Uchwała sejmiku gminy

Uchwała rady miejskiej

Uchwała komisji

Uchwała zarządu

Uchwała prezydium

Uchwała komisji rewizyjnej

Uchwała komisji budżetowej

Uchwała komisji społeczno-gospodarczej

Uchwała komisji kulturalno-oświatowej

Uchwała komisji sportowo-rekreacyjnej

Uchwała komisji zdrowia i opieki społecznej

Uchwała komisji bezpieczeństwa i obrony

Uchwała komisji finansów i gospodarki

Uchwała komisji administracji i zaopatrzenia

Uchwała komisji edukacji i kultury

Uchwała komisji środowiska i urbanistyki

Uchwała komisji pracy i płacy

Uchwała komisji sprawiedliwości

Uchwała komisji polityki publicznej

Uchwała komisji polityki regionalnej

Uchwała komisji polityki społecznej

Uchwała komisji polityki transportowej

Uchwała komisji polityki energetycznej

Uchwała komisji polityki wodno-ściekowej

Uchwała komisji polityki rolniczo-wydzielniczej

Uchwała komisji polityki leśnictwa i łowiectwa

Uchwała komisji polityki rybactwa i akwakultury

Uchwała komisji polityki ochrony przyrody

Uchwała komisji polityki ochrony zabytków

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa kulturowego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa materialnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa niematerialnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa przyrodniczego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa krajoznawczego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa historyczno-krajoznawczego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa architektonicznego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa archeologicznego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa etnograficznego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa folklorystycznego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa literackiego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa muzycznego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa teatralnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa filmowego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa fotograficznego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa audiowizualnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa cyfrowego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa digitalnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa multimedialnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa interaktywnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa immersyjnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa wirtualnego

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa augmented reality

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa mixed reality

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa extended reality

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa virtual reality

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa simulation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa digital twin

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa blockchain

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa big data

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa cloud computing

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa artificial intelligence

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa machine learning

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa deep learning

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa reinforcement learning

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative AI

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa computer vision

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa natural language processing

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa sentiment analysis

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa topic modeling

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa word embeddings

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa neural networks

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa convolutional neural networks

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa recurrent neural networks

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa transformer models

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa variational autoencoders

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative adversarial networks

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa diffusion models

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa GANs

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa VAEs

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa autoencoders

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa denoising autoencoders

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa variational denoising autoencoders

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic network

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic process

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic model

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic framework

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic architecture

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic design

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic optimization

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic search

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic exploration

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic exploitation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic balance

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic trade-off

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic compromise

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic negotiation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic bargaining

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic decision-making

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic problem-solving

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic reasoning

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic inference

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic prediction

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic estimation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic approximation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic simplification

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic abstraction

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic generalization

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic extrapolation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic interpolation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic induction

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic deduction

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic abduction

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic analogy

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic metaphor

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic simile

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic personification

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic hyperbole

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic irony

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic sarcasm

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic satire

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic parody

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic pastiche

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic homage

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic tribute

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic dedication

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic memorial

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic monument

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic statue

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic sculpture

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic painting

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic drawing

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic illustration

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic photograph

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic video

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic animation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic film

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic television show

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic radio program

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic podcast

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic audiobook

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic e-book

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital manuscript

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic electronic journal

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online newspaper

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic web magazine

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital archive

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual library

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital museum

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual gallery

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online exhibition

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital collection

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual tour

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online experience

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital journey

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual voyage

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online adventure

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital quest

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual challenge

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online game

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital puzzle

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual riddle

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online mystery

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital enigma

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual secret

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online clue

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital hint

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual tip

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online suggestion

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital recommendation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual advice

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online guidance

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital instruction

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual tutorial

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online lesson

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital course

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual seminar

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online workshop

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital conference

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual summit

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online meeting

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital discussion

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual debate

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online argument

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital presentation

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual report

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online document

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital form

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual application

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online request

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital proposal

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic virtual offer

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic online agreement

Uchwała komisji polityki ochrony dziedzictwa generative stochastic digital contract

<

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

sklep
polkano optale

Zł

głoszu jak mój

wpisujący.....
adres.....
Dokładny adres.....

zł słownie
złotych

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie teksty wzorów. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - lub i chcemy tylko ułatwić Wasze zadanie. Tekst odezwy całowemu został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pozwólcie za miejscem na korespondencję zamieścić zdjęcie). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby skserowanie niniejszej strony w odpowiedniej jakości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklekanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsze i z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieszczamy również na Kawioli CD617, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych imion są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

01-793 Warszawa

Kawaii

GŁOS OIAKU! - EDYCJA JEDENASTA

Kawaii

Każdy z wymienionych obok seriali, posiada swe wersje polnomiatrzowe, przeznaczane do wyświeltania w kinach. Oprócz nich istnieje również literatura wszelkich czasów, pojęcia kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach i w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

[illegible]

AKIRA

GHOST IN THE SHELL

MONONOKE HIME

05508 03A04

KIKI'S DELIVERY SERVICE

MY NEIGHBOR TOTORO

WINGS OF HONNEAMISE

NUMBER OF MOON

TENCHI MIYO

KIMAGUIRE ORANGE ROAD

IBI 100% VΛTCLIDA

1988 NOV 04 PM

U.S. GOVERNMENT PRINTING OFFICE

NEON GENESIS EVANGELION

Pragni również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególnie uwagi zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem Toshira Mifune), oraz inne programy w jakkolwiek sposób związane z Krajem Kwiatów Wsłoni - jego kultura, historia, sztuka, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te ograniczać w miarę z tymi samymi (lub lekko)mi, pozostawiając ostatecznie ścieżkę dywizjową.

Dotychczas swój głos dla pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, została potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

UWAGA PRENUMERATORZY!

Uwaga! W nowej prężniejszej Kawaii jest jeszcze tańsza! Czy w końcu zamówisz, tym razem z zapałem?

Wielka PROMOCJA



Oferta ważna do wyczerpania zapasów!

49,90

FINAL FANTASY



MD GEIST

59,90

SAMURAI SHODOWN



BIG WARS

ROBOT CARNIVAL



FATAL FURY

PLASTIC LITTLE

DIGITAL DEVIL STORY

63,90



FATAL FURY

69,90

MACROSS

SOL BIANCA

RANMA 1/2

Urotsukidōji III

Urotsukidōji III

Zestaw tylko 199,90 zł
Kaseta 63,90 zł

MACROSS 2 EPS

Vol. 1-3 Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

ROBOTECH

(początki sagi MACROSS III)

Zestaw tylko 459,90 zł
Kaseta 63,90 zł

STARBLAZERS

Vol. 1-8 Zestaw tylko 299,90 zł
Kaseta 63,90 zł

BATTLE SKIPPER

Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

RANMA 1/2 OAV

Vol. 1-3 Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

NINJA SCROLL

YOU'RE UNDER ARREST

Vol. 1

BUBBLEGUM CRISIS

Vol. 1

VAMPIRE PRINCESS MIYU

Vol. 1

Fanzin



APPLESEED

RIDING BEAN



Wyłączny dystrybutor KISEKI Films,
MANGA Entertainment
i Madman Entertainment w Polsce:
MANTA
ul. Rydy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl

Wyłączna sprzedaż wysyłkowa:

tel. (0-22) 643-34-80 pon.-pt. w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰

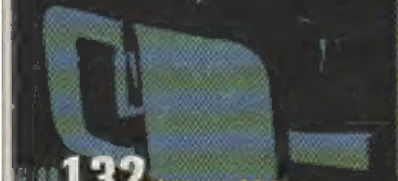
* nie wysyła pieniężni za zamówione kaski zapłacić przy odbiorze!
* do ceny należy doliczyć koszty przesyłki ok. 7 zł
* darmowa dostawa - 5-7 dni!!!
* ceny zawierają podatek VAT
* możliwość zamówień listowych i mailowych

Zapraszamy do współpracy sklepy z grami, filmami i mangami!

Autoryzowane punkty sprzedaży detalicznej: Warszawa, Ulina, ul. Chłódna 95/37 paw. 7; Kraków, R.A.R., ul. Grzegorzka 32A;
Łódź, Wszystkie Gra, ul. Piotrkowska 66; Rzeszów, Grom, ul. Asnyka 10/37; Wrocław, Bina, ul. Izbickiego 10; Targowisko „Astra” paw. 5, ul. Leszczyńskiego 4

Stonekeep 2xCD

na wersja gry!!!



132 strony wypełnione
recenzjami najnowszych gier
(Jagged Alliance 2, Corsairs,
GTA London 1969 itd.),
testy sprzętu, komputerowy humor,
masa tem i pozytywnych
programów na
2 CD...
to tylko niewielka
część tego, co
znajdziecie w najnowszym numerze

CD-Action!

GTA London
urodziny
fotoreportaż

Stonekeep 2xCD

pełna wersja gry!!!



Numer 06/99
Czerwiec 1999
Cena 14 zł 99

ISSN 1434-3910

JAGGED ALLIANCE 2

Recenzje:

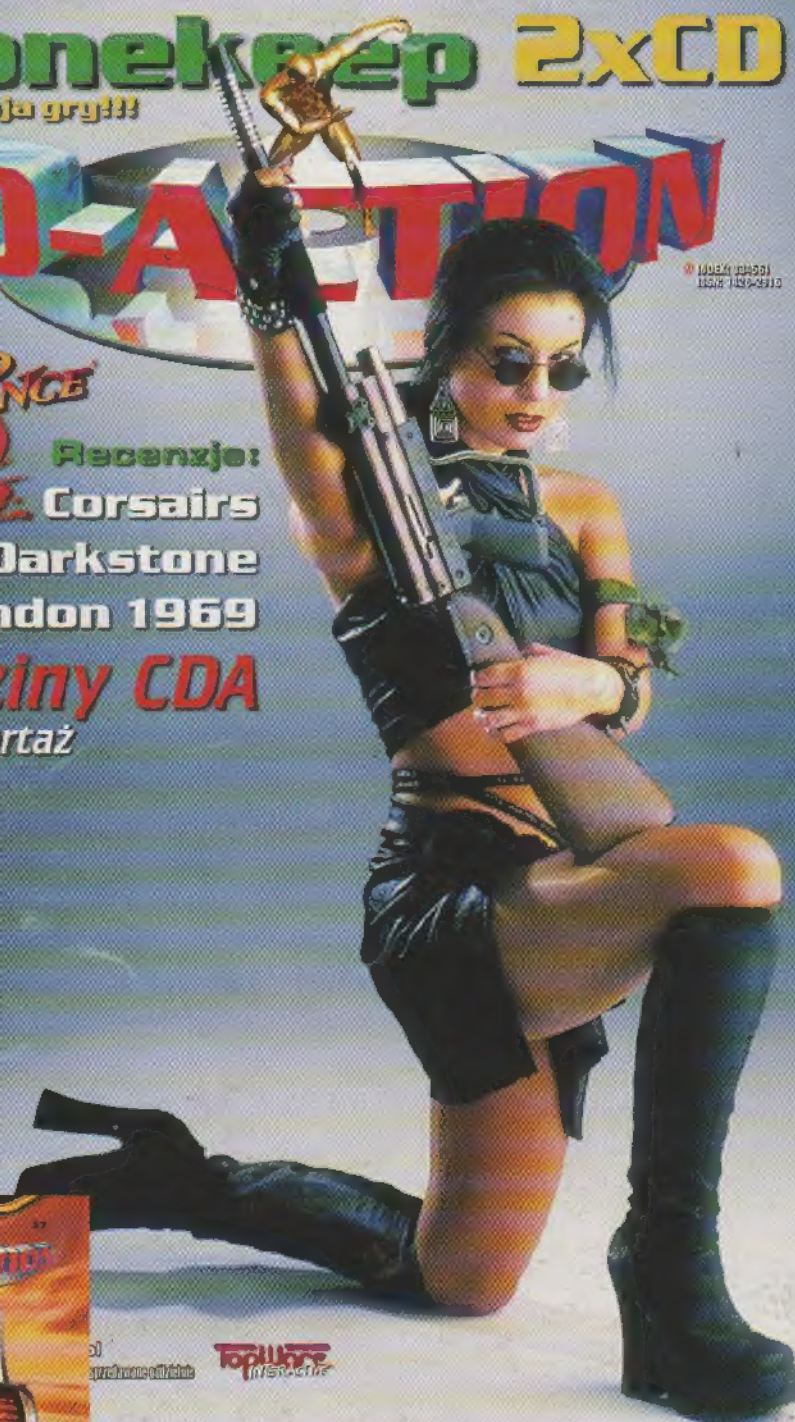
Corsairs

Darkstone

GTA London 1969

Urodziny CDA

- fotoreportaż



TOPWARE INTERACTIVE



2xCD
STONEKEEP
Pełna wersja!!!

CORSAIRS

Apache vs. Havoc

Mars Maniac

MechWarrior 3

Railroad Tycoon II: The Second Century

Dołączkowe wozy do MSA i nie tylko!

Apolda 1998

Angol, Chess, Partio, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

**Pełna wersja kultowej
gry RPG Stonekeep**